VANGUARDIA EDITORES
NÚMERO 21
$12.00 M.N.
$2.50 U.S.A.
7 509761 100842 21

DibujArte

ESPECIAL DE ESTILO AMERICANO

TIPS DE ENTINTADO

CONOCE LAS BASES DEL CONCURSO DE DIBUJO DE LOS GOJIS DE ORO

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com
PABLII

GÁNATE UNA FIGURA DE SPAWN CORTESÍA DE ASGARD COMIC'S

¡Al fin!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL $100.oo 6 Revistas **ANUAL $200.oo** 12 Revistas

Números atrasados (menos el 1 y el 20) $ 17.oo -Incluye envio- Números 1 y 20 $ 25.00 -Incluye envio-

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Escribe los números que deseas que te enviemos: _____

Escribe el número a partir del cual deseas empezar a recibir tu suscripción: _____

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Juan Antonio Flores V. a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

Editorial

Bienvenidos sean todos a esta nueva edición de su revista favorita, estamos muy agradecidos con ustedes como lectores por habernos permitido llegar tan lejos como publicación. Llegar al número veinte fue algo muy emocionante para todos nosotros y esperamos llegar al cuarenta sin ningún problema. Hay varios cambios preparados para dibujarte así como muchos eventos y concursos en los que podrán ganar fabulosos premios. Esperen la información completa próximamente, por lo pronto, pueden checar la sección de Pizarrón de anuncios para enterarse con más detalle de algunos eventos. Mientras tanto disfruten en éste número las clases de cómic americano y entintado impartidas por Gabo, Octavio y Brócoli. Y como recomendación en películas en esta ocasión tengo dos títulos de superhéroes americanos: X-MEN (la versión 1.5 del DVD tiene mucho material extra donde podrán ver el porqué de las adaptaciones de los trajes y se divertirán viendo sufrir a Wolverine mientras trata de moverse con su traje nuevo) y Daredevil (que, igualmente, la edición especial del DVD trae dos discos con mucho material adicional.), espero que la disfruten y recuerden que las ediciones piratas no contienen material adicional, así que ya saben...

Carlos Carbajal Cuevas
Director
dibujarte2003@yahoo.com.mx

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
Director General

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal Cuevas
Director DibujArte

Juan Carlos Hernández
Director Artístico

Victor Manuel Alatorre C.
Diseño de interiores

Gabo, Octavio y Brócoli
Clases de Dibujo

Tozani
Portada

Martha García de la Rosa
Pre-prensa

DIBUJARTE 21 Publicada Mensualmente, Por JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel. 55 41 00 06. Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB C.C.P.R.I. Exp. 1/432"00"/15273 19/Oct/2001 No. 11742 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432/"01"15273 No. 8440 Impresa en Mexico
Copyright © 2000. Noviembre 2003.

FE DE ERRATAS:
En el número anterior-Especial de Color-en la página 16 hubo un error. La ilustración de Rommor -2o. lugar- corresponde a César Abraham Flores Huerta. La de tonos sepia de Rommor con Zaira -3er. lugar- corresponde a Francisco Bersain Sánchez Morales y la imágen grupal corresponde a Kinlen Hau. La imágen de Sun-Rising también es 3er. lugar y correponde a Daniela Ortega.

DIBUJO ESTILO AMERICANO

GABO + OCTAVIO

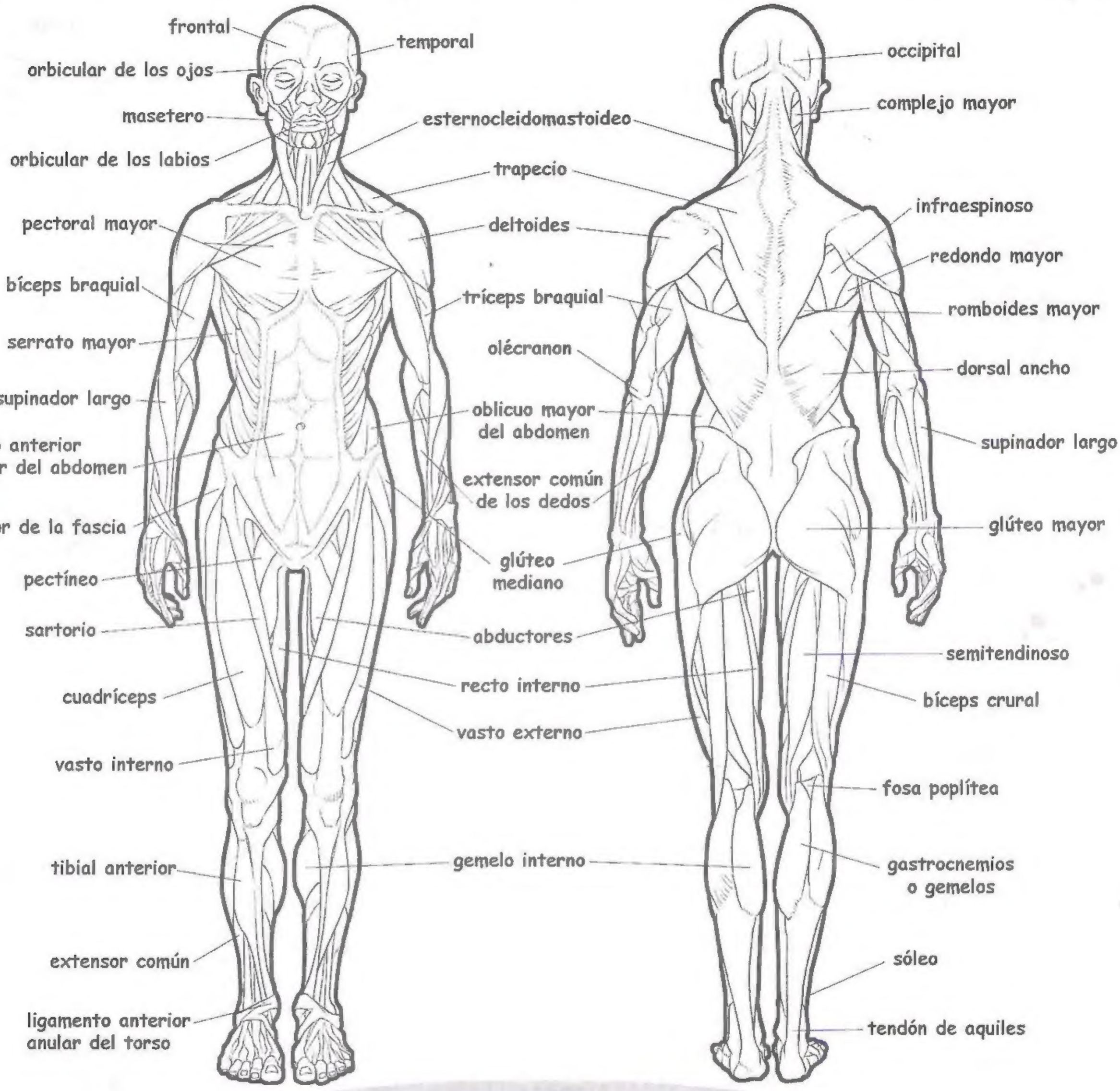
Qué tal, amigos de DibujArte, bienvenidos sean a esta nueva clase donde les daremos una introducción al estilo de dibujo llamado Americano, que se aplica en el cómic en el vecino país del norte: Estados Unidos.

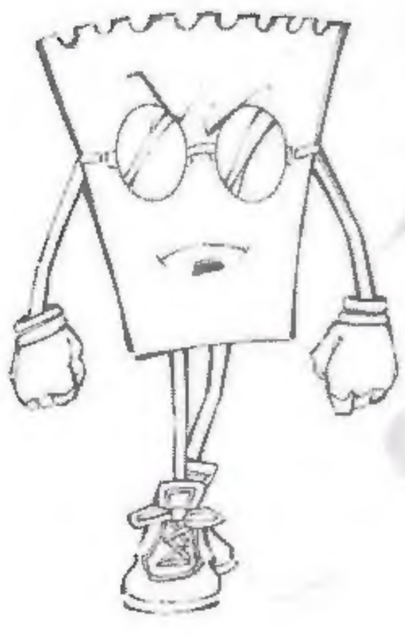
Sabemos que América es todo el continente pero este estilo ganó ese nombre porque la mayor parte del mundo conoce a este país como América dado el lenguaje INGLÉS, y pese a todo, "el cómic americano " es una frase que cada día se usa más.

A estas alturas muchos artistas que manejan estilo americano, tienen influencias de otros estilos como el manga o el europeo, llegando a hacer fusiones bastante extrañas como el 'amerimanga' o el 'underground'.

MÚSCULOS

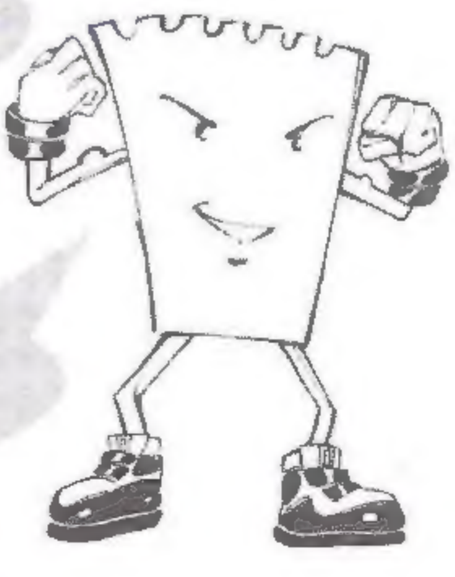
GABO + OCTAVIO





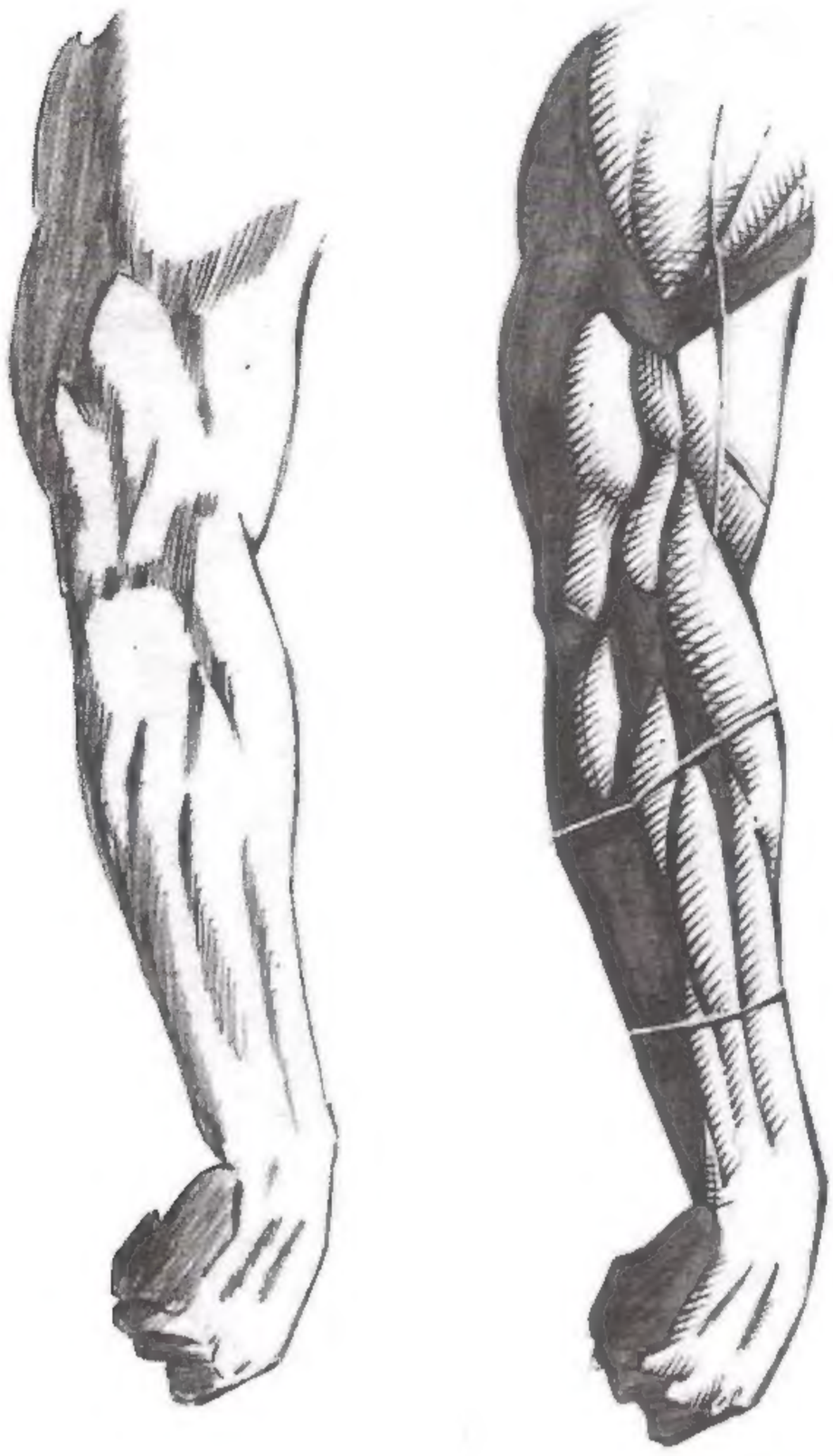
Como todos los estilos de dibujo, el Americano se basa en la realidad, haciendo necesario el estudio de las proporciones reales perfectas para después pasar a su estilización y deformación para alcanzar el estilo propio.

Este estilo requiere de un perfecto conocimiento de la estructura muscular, aquí te damos algunos de los músculos más importantes del cuerpo para que los estudies, pero te recomendamos ahondar más en este punto.



ESTILIZACIÓN

GABO + OCTAVIO



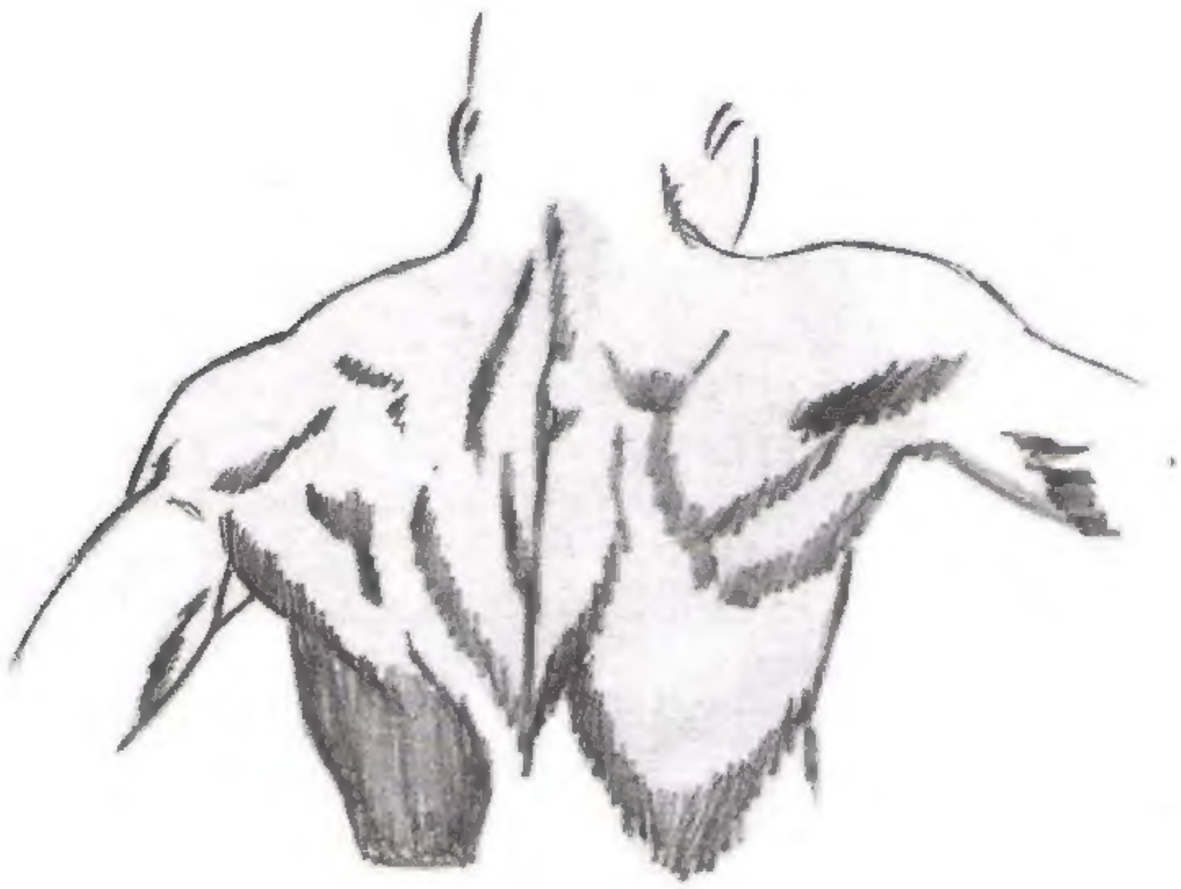
Una vez conociendo la anatomía nos será posible proceder a la estilización. En el cómic americano podemos jugar mucho añadiendo músculos o nervios que hagan más impresionante a nuestro personaje pero siempre debemos mantener los músculos reales más importantes.

En el brazo, por ejemplo, siempre deben mantenerse los músculos **Deltoides**, **Bíceps**, **Tríceps** y el hueso **Cóndilo**, los demás podemos exagerarlos o deformarlos de manera que se vean más impresionantes.

En el torso define el pectoral mayor, el recto anterior del abdomen (los clásicos cuadritos) y los serratos.
Mira cómo el manejo de luz y sombra es también otro punto importante que nos ayuda a definir y dar volumen a la masa muscular, este tema lo veremos más adelante.

ESTILIZACIÓN

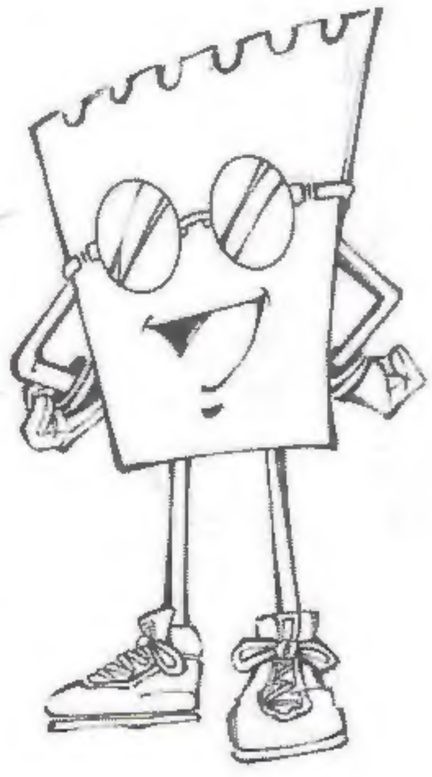
GABO + OCTAVIO



En la espalda se suelen marcar el Trapecio, el Dorsal Ancho, el Redondo Mayor y el infraespinoso, así como la séptima vértebra cervical.

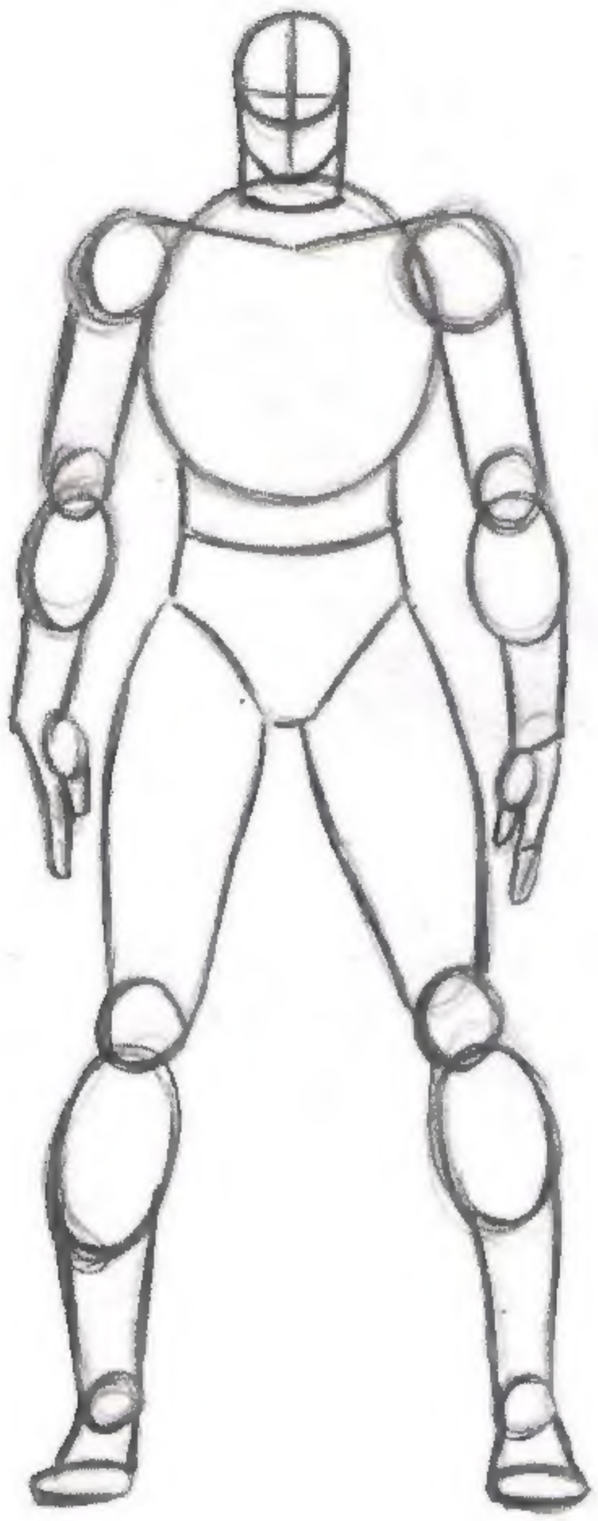
El objetivo de la estilización es hacer el cuerpo (como todo en el dibujo estilo americano) muy impactante, que impresione a primera vista, no lo olvides.

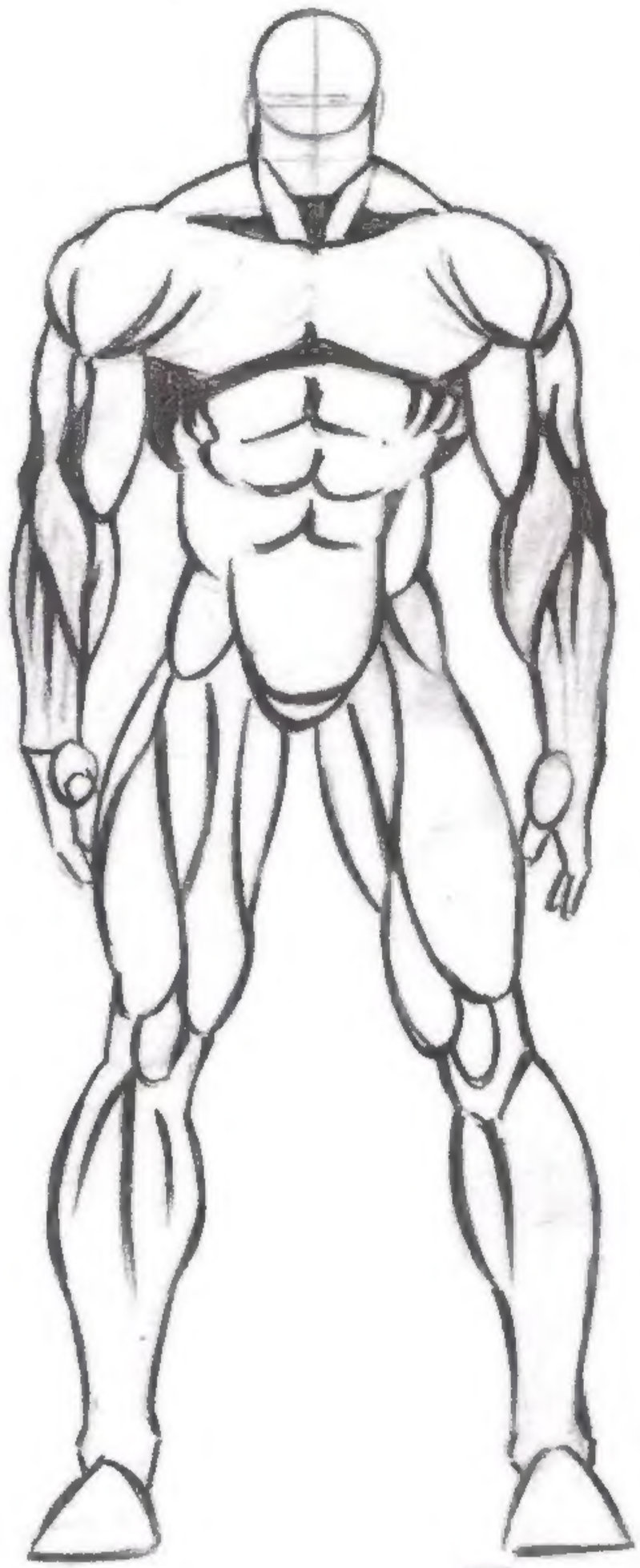
En la pierna define el Tensor de la Fascia, el Vasto Interno y Vasto Externo, los Gemelos, la Rótula (el hueso más visible de la rodilla) y el hueso Peroné.



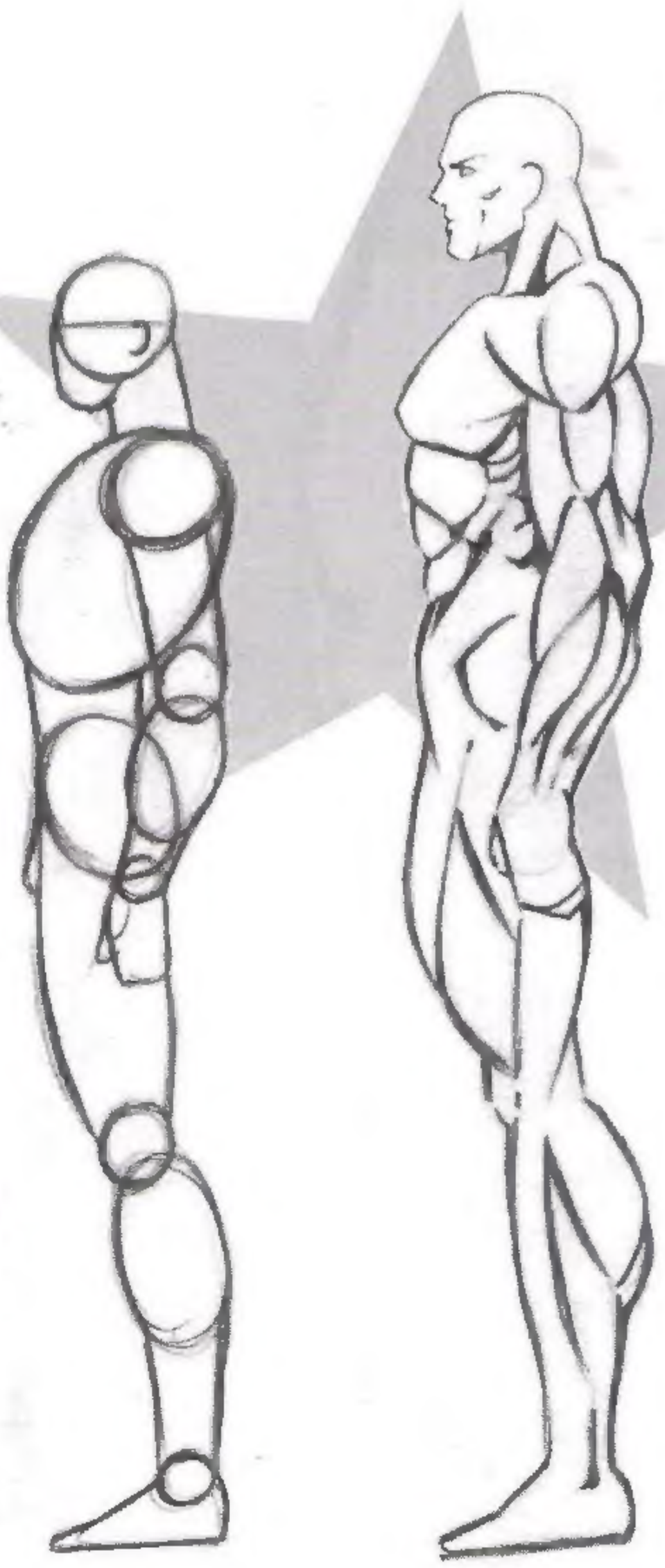
PROPORCIÓN

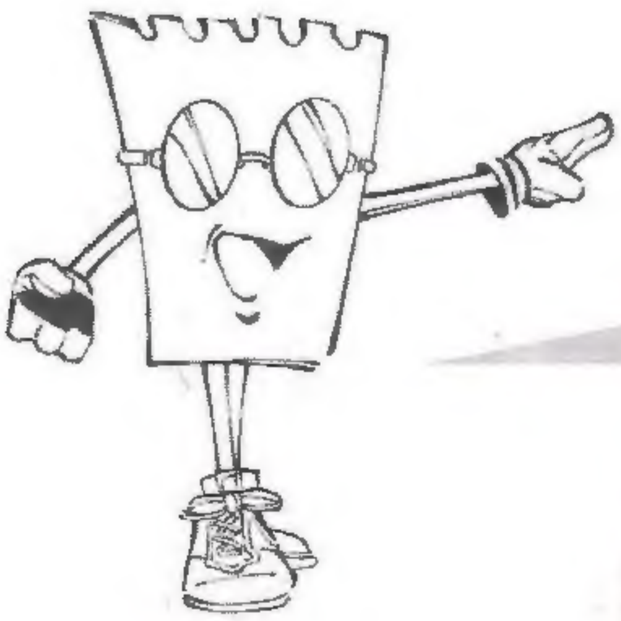
GABO + OCTAVIO





La proporción se rompe del común aumentando el número de cabezas y dándole énfasis aumentando la masa muscular pero recuerda que primero debes conocer las reglas para luego romperlas. El aumento de masa muscular debe ser equilibrado, si va a tener un torso muy fuerte, una espalda bastante ancha y unos brazos muy fuertes, debes de ponerle una cintura que pueda sostener todo ese peso y unas piernas poderosas que logren mover todo el conjunto.

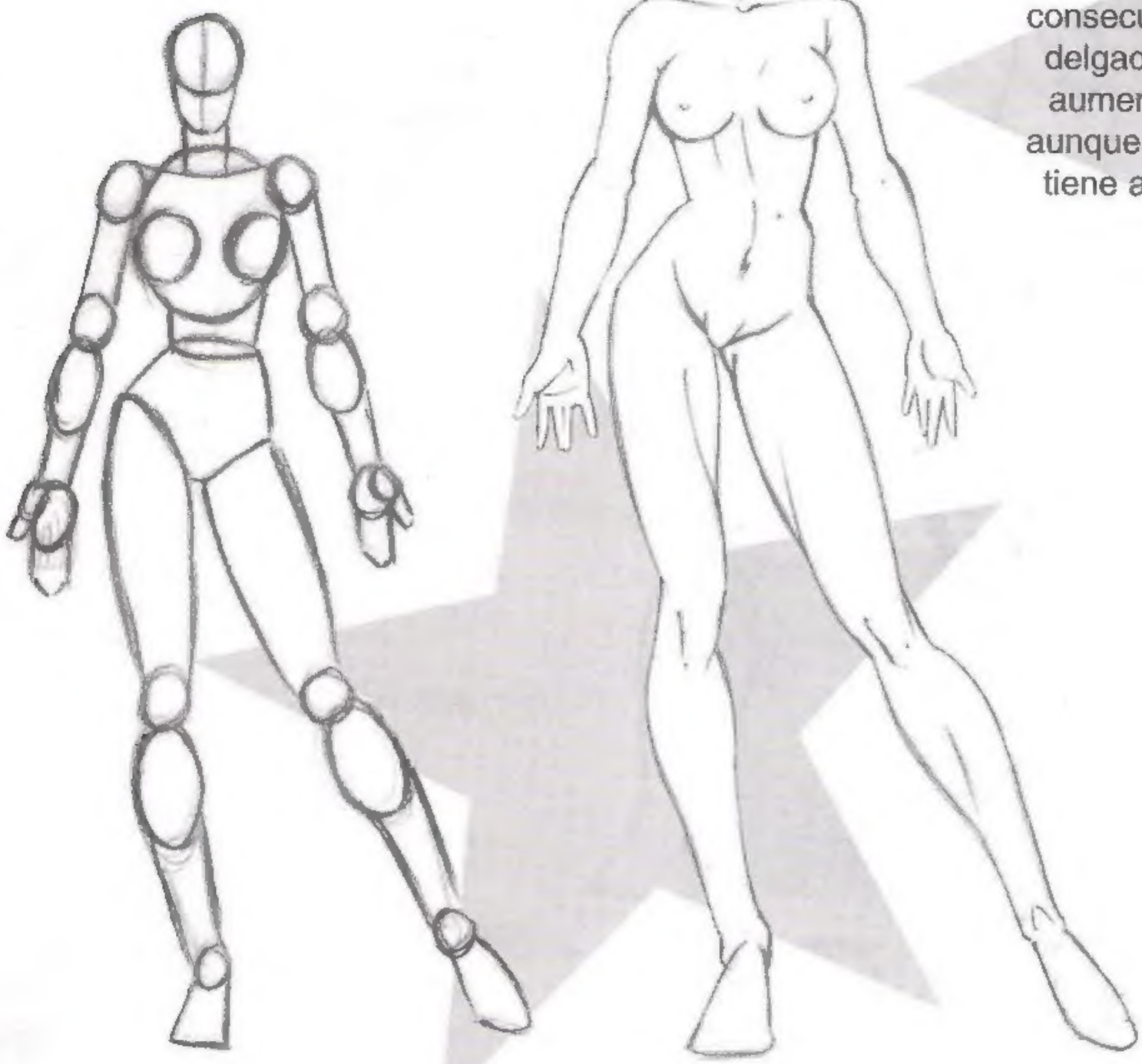




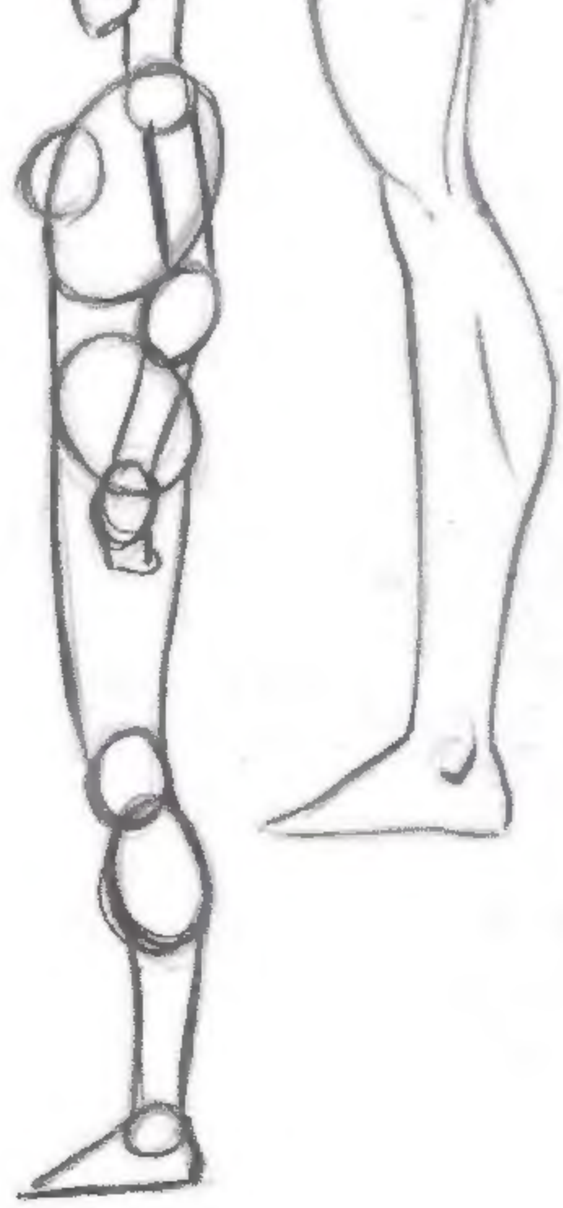
Recuerda siempre comenzar dibujando la estructura de la figura para después forrarla de músculos.

PROPORCIÓN

GABO + OCTAVIO



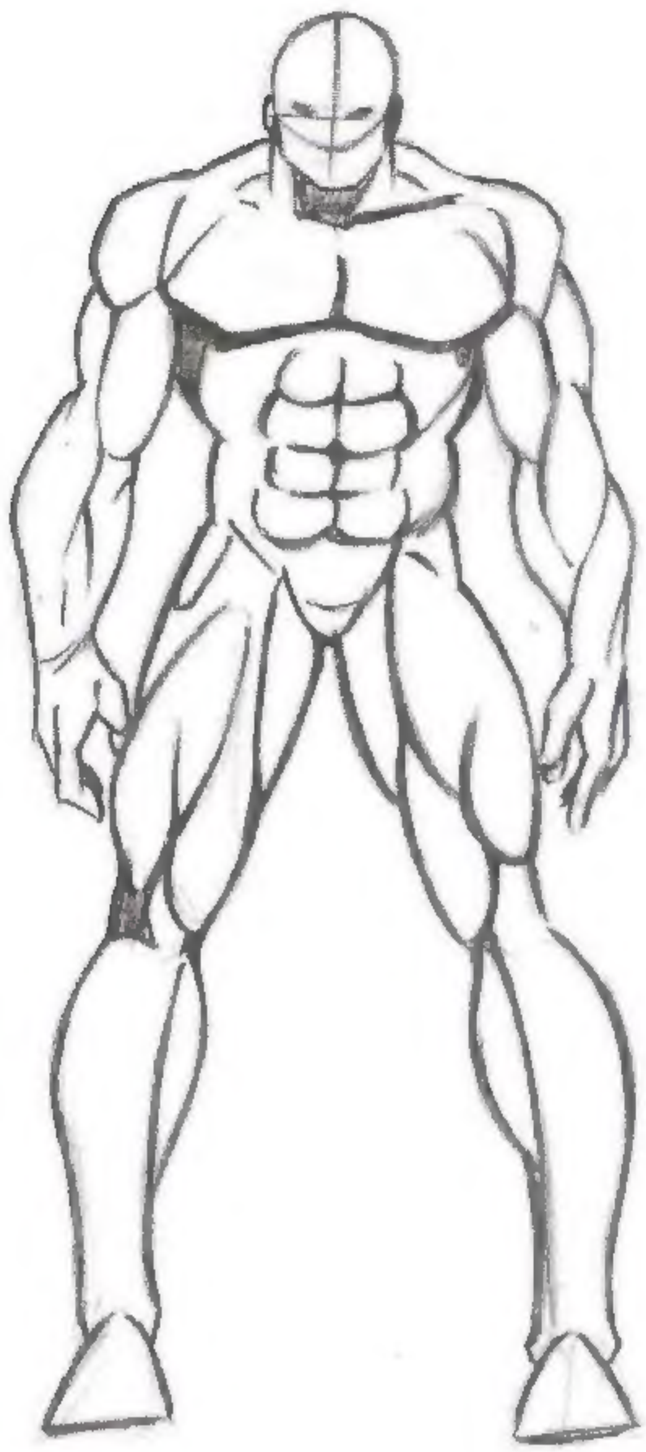
En la mujer se reduce la cadera y, por consecuencia la cintura, haciendo más delgada la figura; también se estiliza aumentando el número de cabezas, aunque por lo general el torso se mantiene a proporción y lo que se alarga son las piernas.

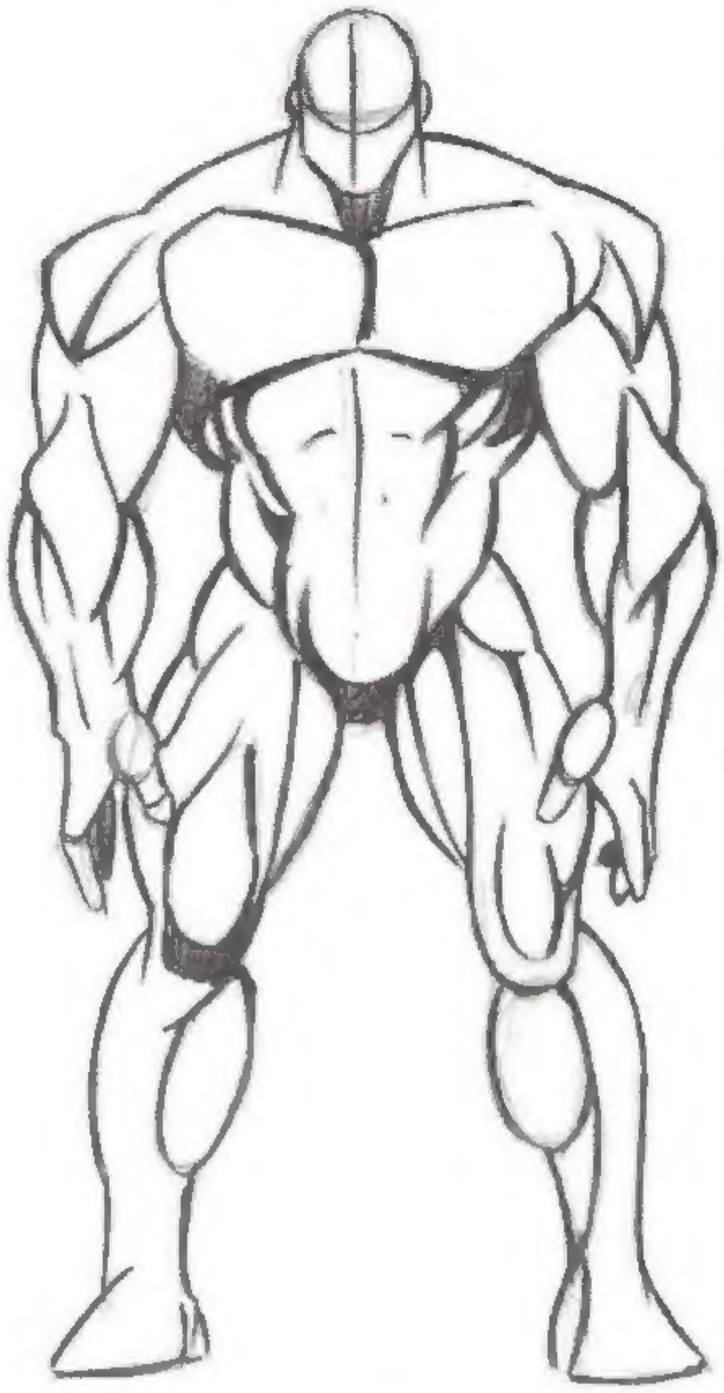


Conoce perfectamente la anatomía humana para saber dónde poder romper las reglas. Aunque el dibujo de cómic suele ser deformado a causa de la estilización, siempre está basado en la realidad, nunca lo olvides.

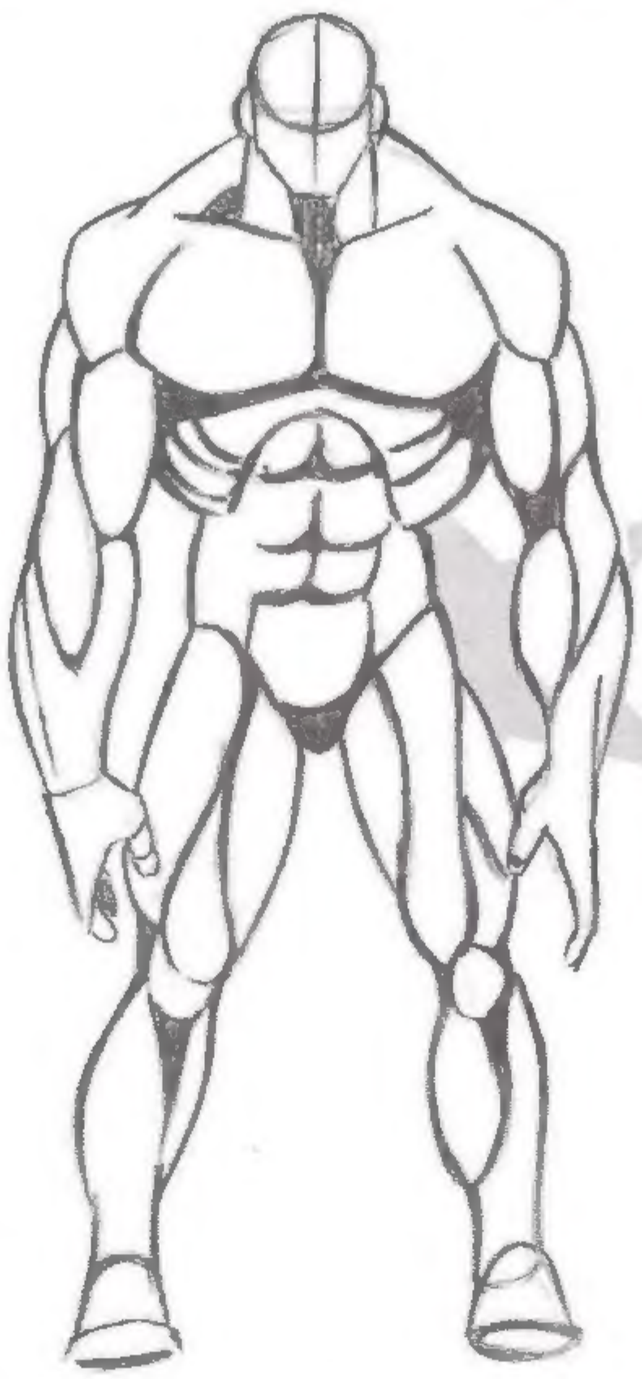
MÚSCULOS

GABO + OCTAVIO





Aquí tenemos unos ejemplos de aumento en el volumen y distribución de masa muscular. Contrayendo, alargando o 'inflando' huesos y músculos.

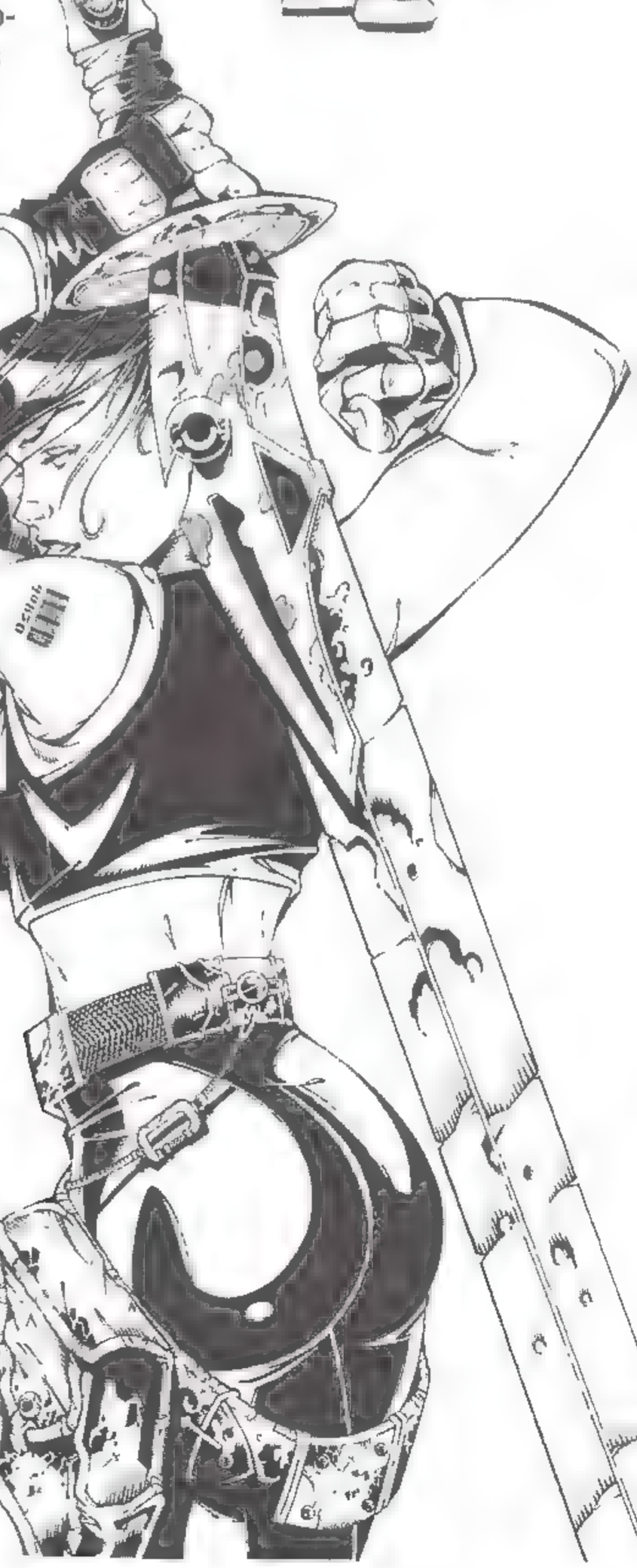


Como éstas, hay muchas maneras de lograr que el personaje tenga la apariencia deseada y podemos hacerlo ya sea más ágil, fuerte o pesado, incluso deformarlo para dar la apariencia sobrehumana.

DEFINICIÓN

GABO + OCTAVIO

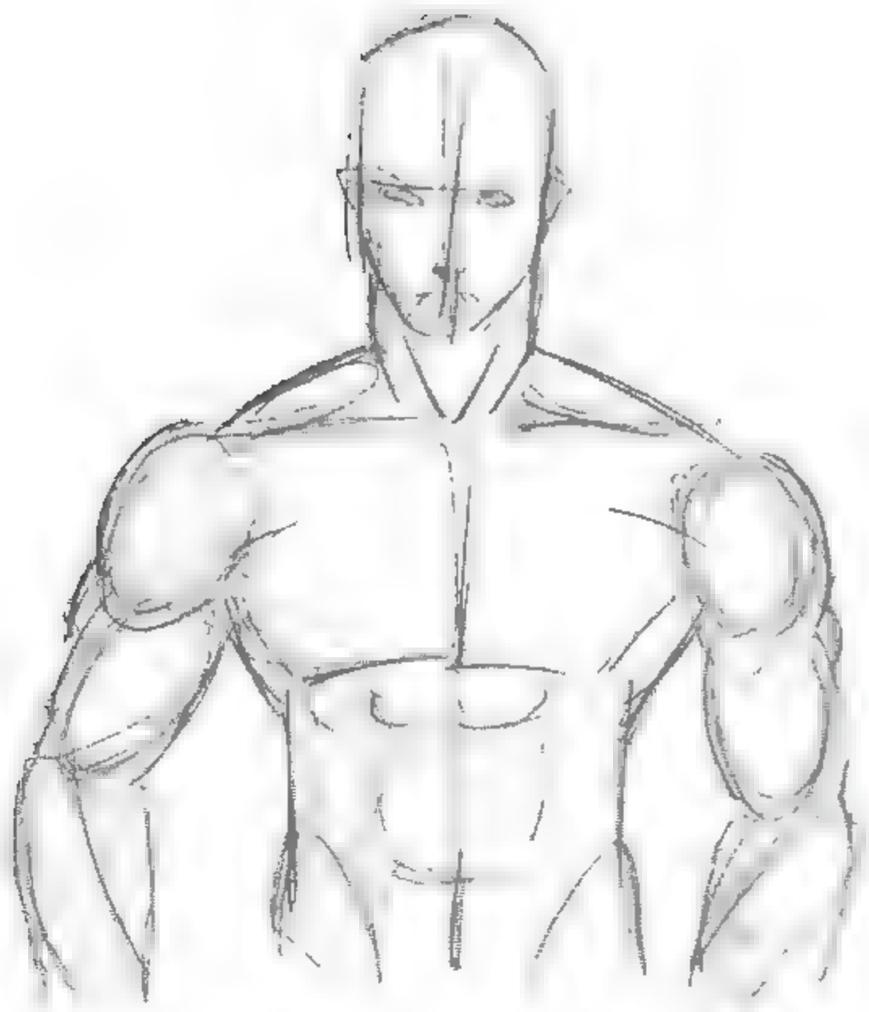
Ya que tienes bien dominados el manejo de la proporción y la masa muscular, puedes pasar a la definición para poder crear tus propios personajes, lo más importante es unificar el estilo, esto es... si estilizas la figura y deformas las proporciones, también debes estilizar y deformar los objetos, la ropa y todo lo que rodee a tu personaje, no es lógico dibujar una chica de proporciones irreales y colocarle una espada estilo medieval sin estilizar, debemos modificar las proporciones, hacer la espada más larga de lo normal, pesada, con detalles como grabados y piedras, esto le da a nuestro personaje una sensación de superioridad, una chica que no sólo puede cargar una espada que se ve muy pesada sino que conoce los símbolos y el poder de las gemas que su espada contiene.

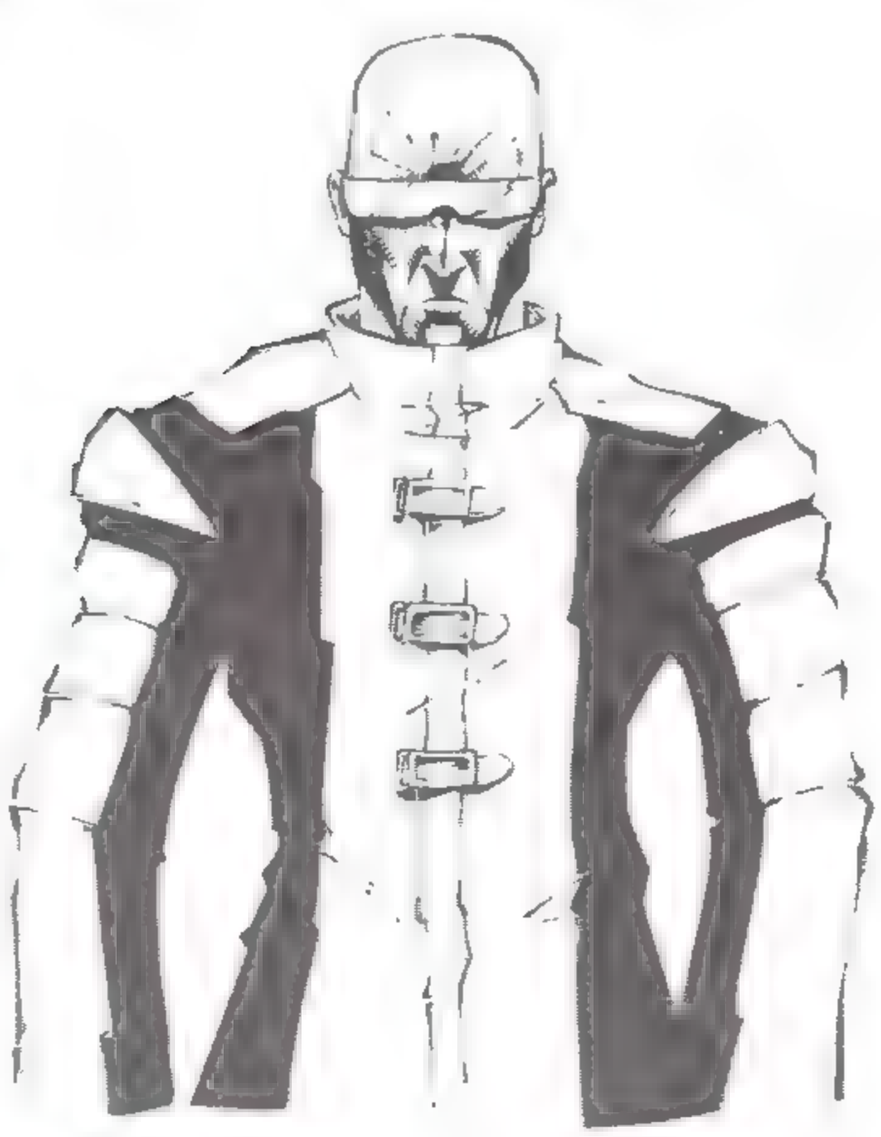


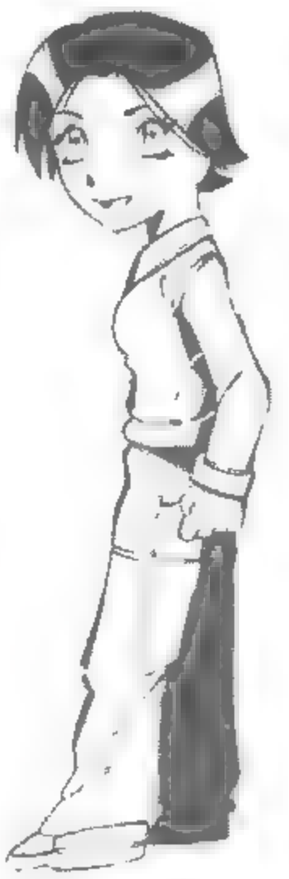
DEFINICIÓN

GABO + OCTAVIO

Guarda siempre una correcta proporción aunque lleve la ropa puesta, siempre comienza por dibujar la estructura y detállala poco a poco, cuando tengas práctica con sólo hacer el boceto podrás terminar el dibujo completo.



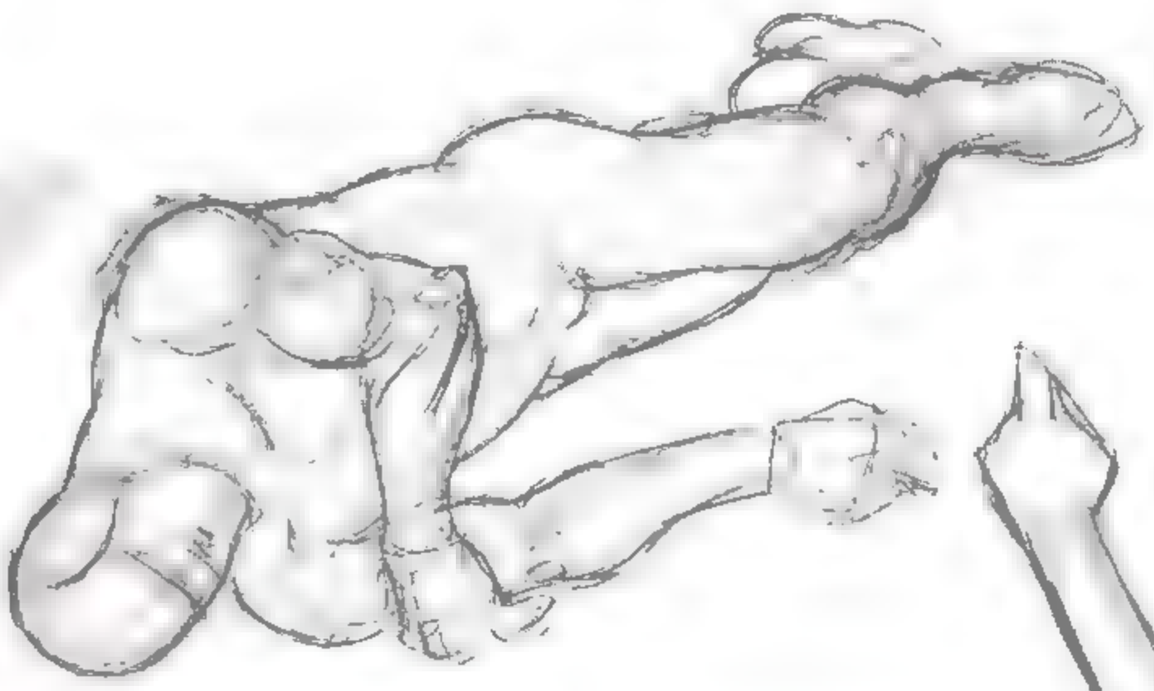


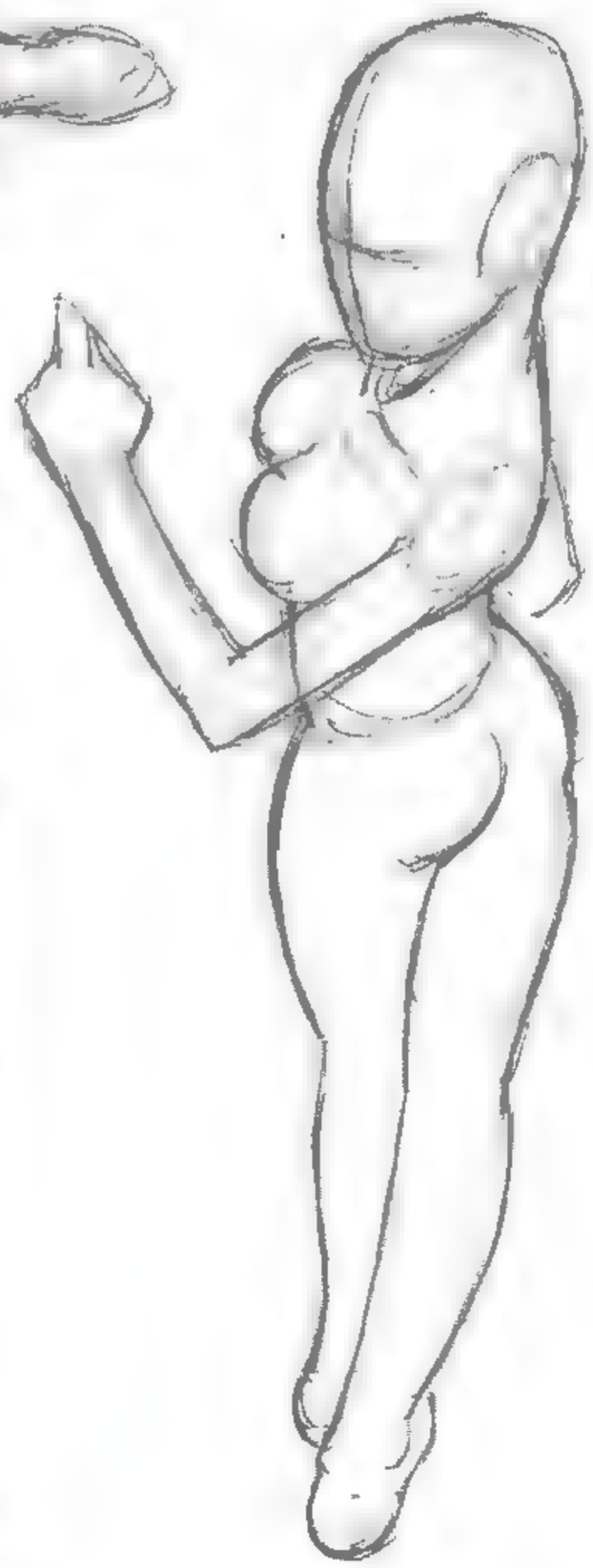


MOVIMIENTO

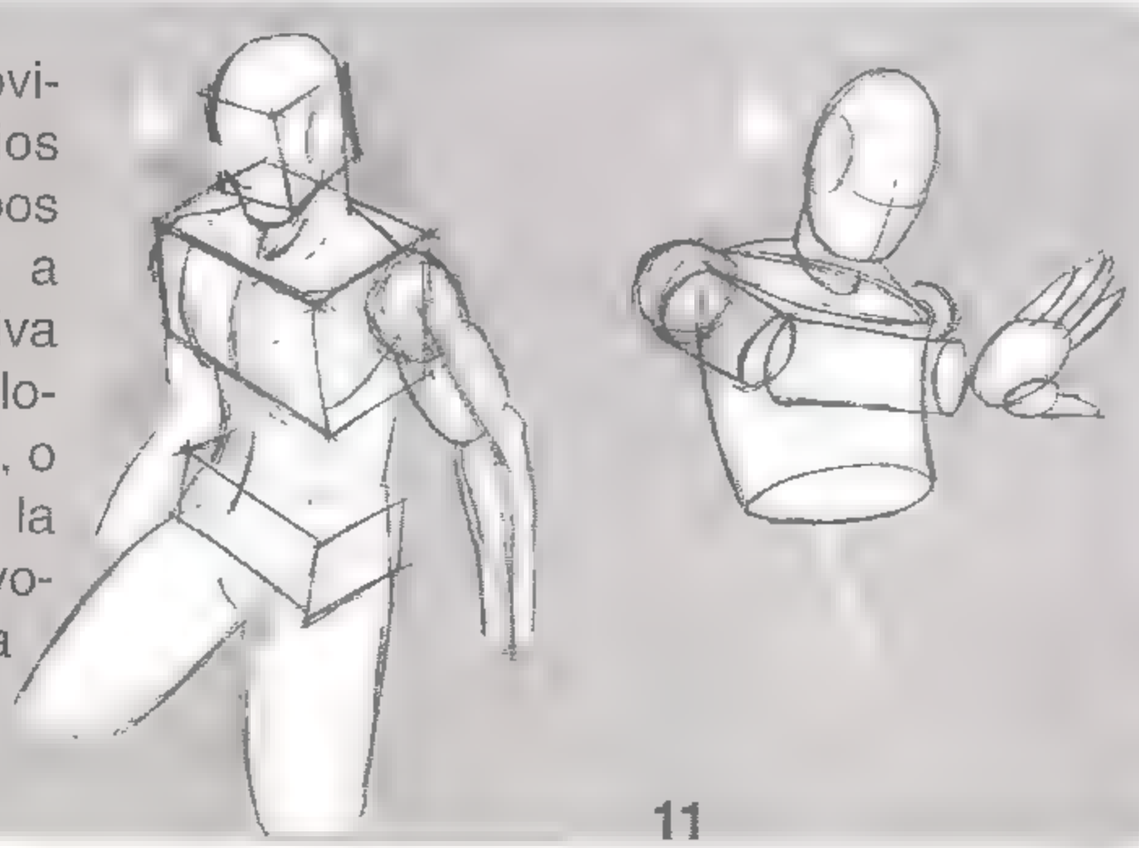
GABO + OCTAVIO

Uno de los pasos más difíciles después de saber dibujar los músculos es aprender a moverlos. De igual manera puedes basarte en fotografías reales para dar el movimiento y estilizarlos o estudiar a la gente en la calle para después tomar apuntes exagerando la pose o el movimiento en tus dibujos.





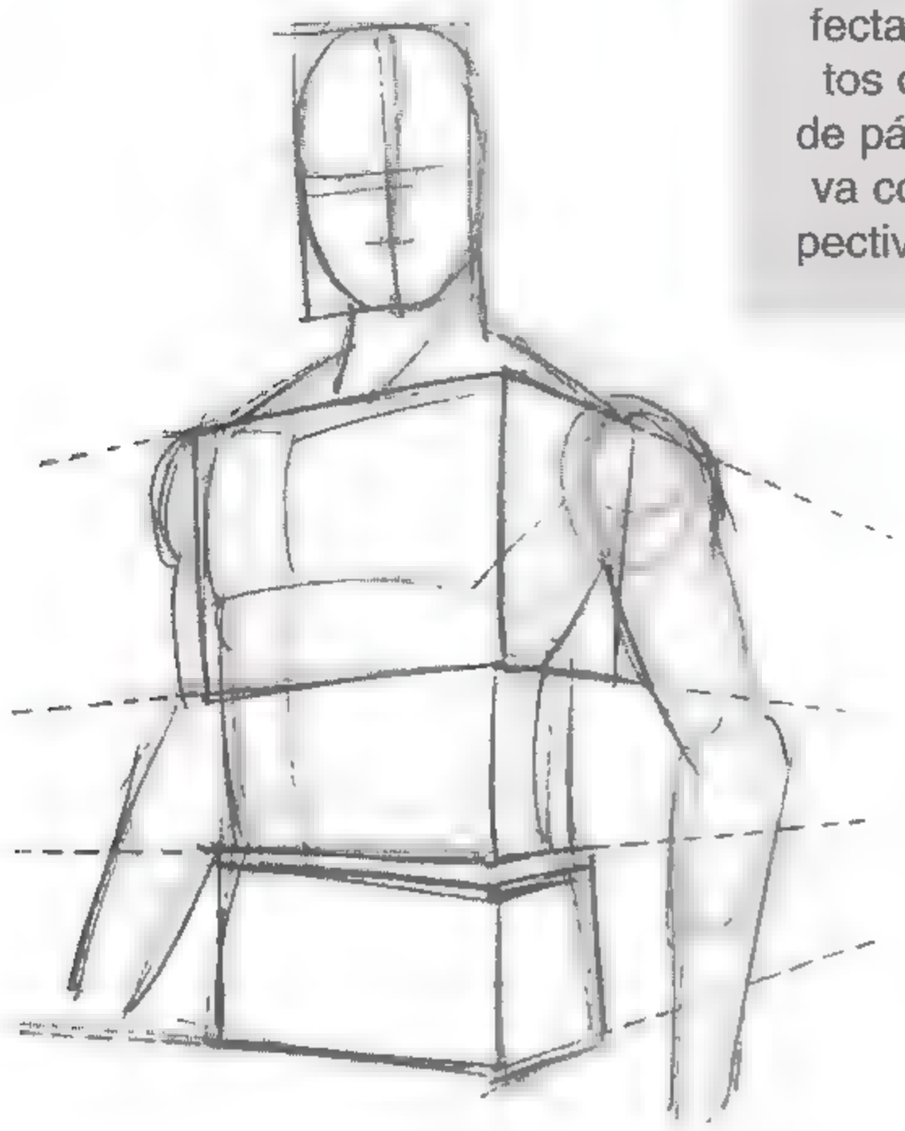
Para lograr el movimiento hay varios métodos: el de cubos (A) que te ayuda a sacar la perspectiva de la figura y a colocarla en el espacio, o la de cilindros con la que puedes darle volumen correcto a la figura (B).

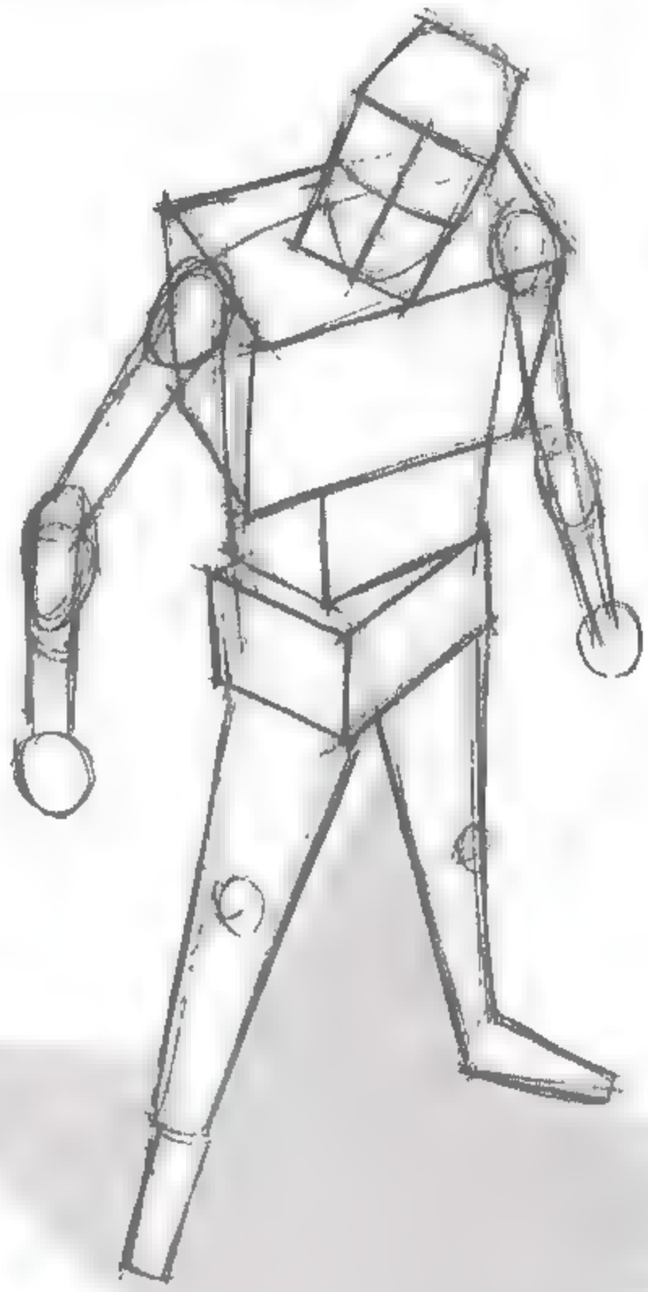


PERSPECTIVA

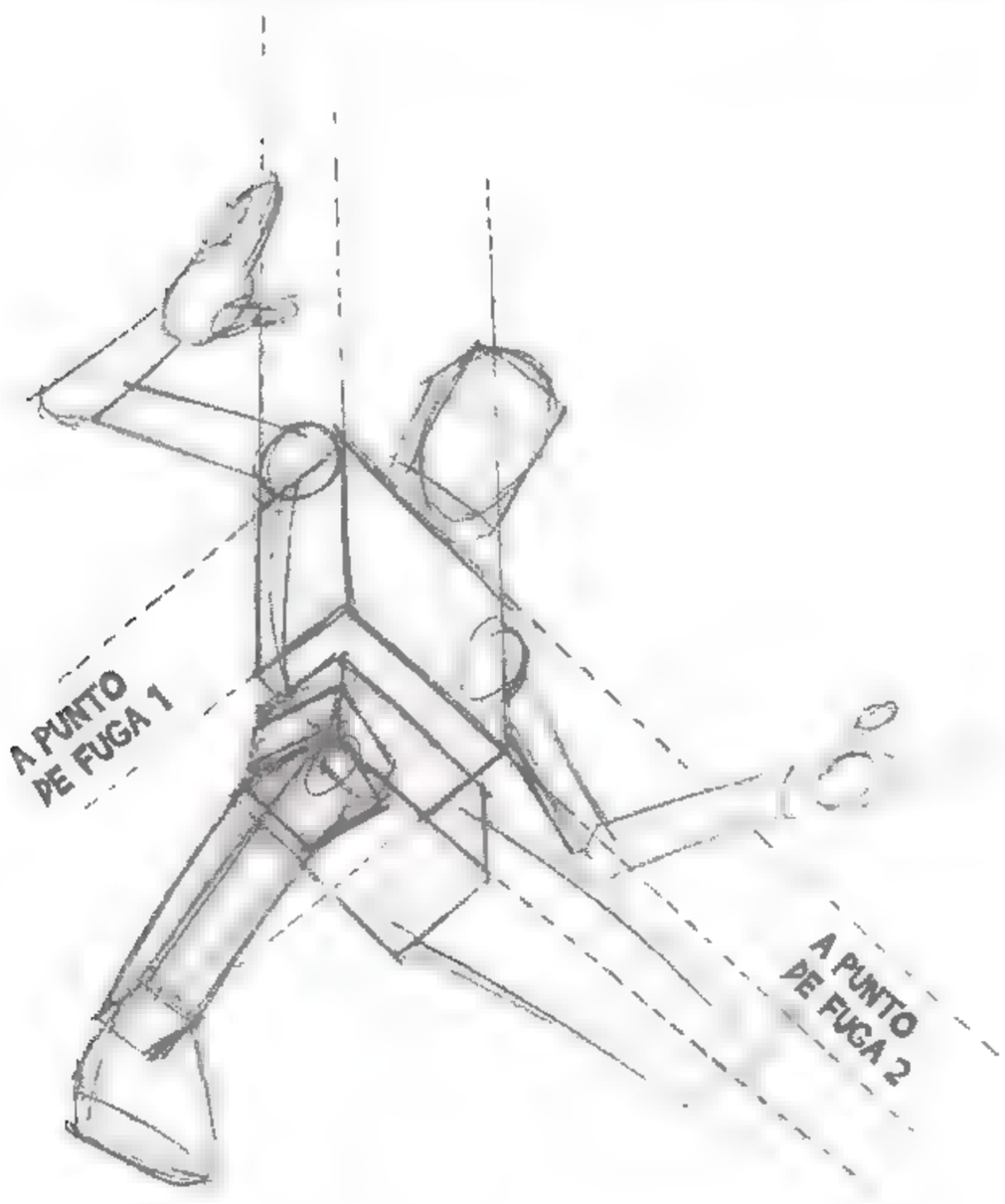
GABO + OCTAVIO

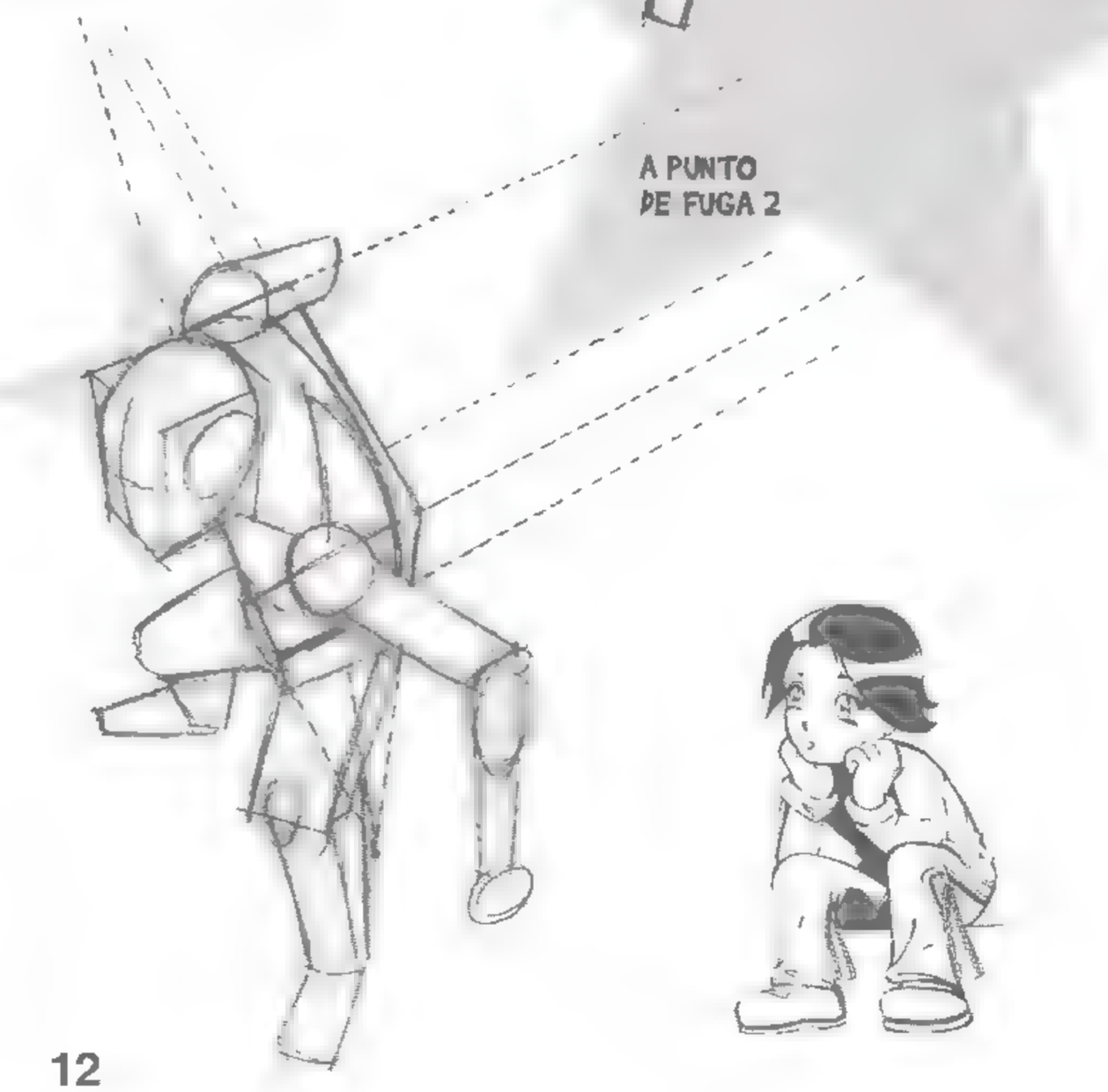
Usando el método de cubos logras sacar figuras en perspectiva perfecta dándole un movimiento increíble, incluso si manejas tres puntos de fuga, puedes realizar figuras ESCORZADAS ya sea a vista de pájaro (en picada) o a vista de gusano (en contrapicada). Observa cómo cada parte independiente del cuerpo tiene su propia perspectiva. Toma los límites de cada forma y trata de encerrar en cubos la cabeza, el torso, la pelvis, etc.





Recuerda nuestro curso de perspectiva, ubica los puntos de fuga en la línea de horizonte, si quieres una figura en picada, ubica el tercer punto de fuga por debajo de la línea de horizonte, si la quieres en contrapicada. Ubica el tercer punto de fuga arriba de la línea de horizonte.





LUZ Y SOMBRAS

GABO + OCTAVIO

Además del buen manejo de la masa muscular, hay otro elemento que es imprescindible en el cómic Americano: el manejo de luz y sombras.

Llamado también contr aste, es la habilidad de dar volumen a las formas y personajes usando el negro y el blanco. Hay muchísimas fomas de hacer los contrastes y todo depende del estilo propio, pero te daremos unos tips para lograr el efecto tan característico del dibujo Americano.

TRATAMIENTOS

GABO + OCTAVIO

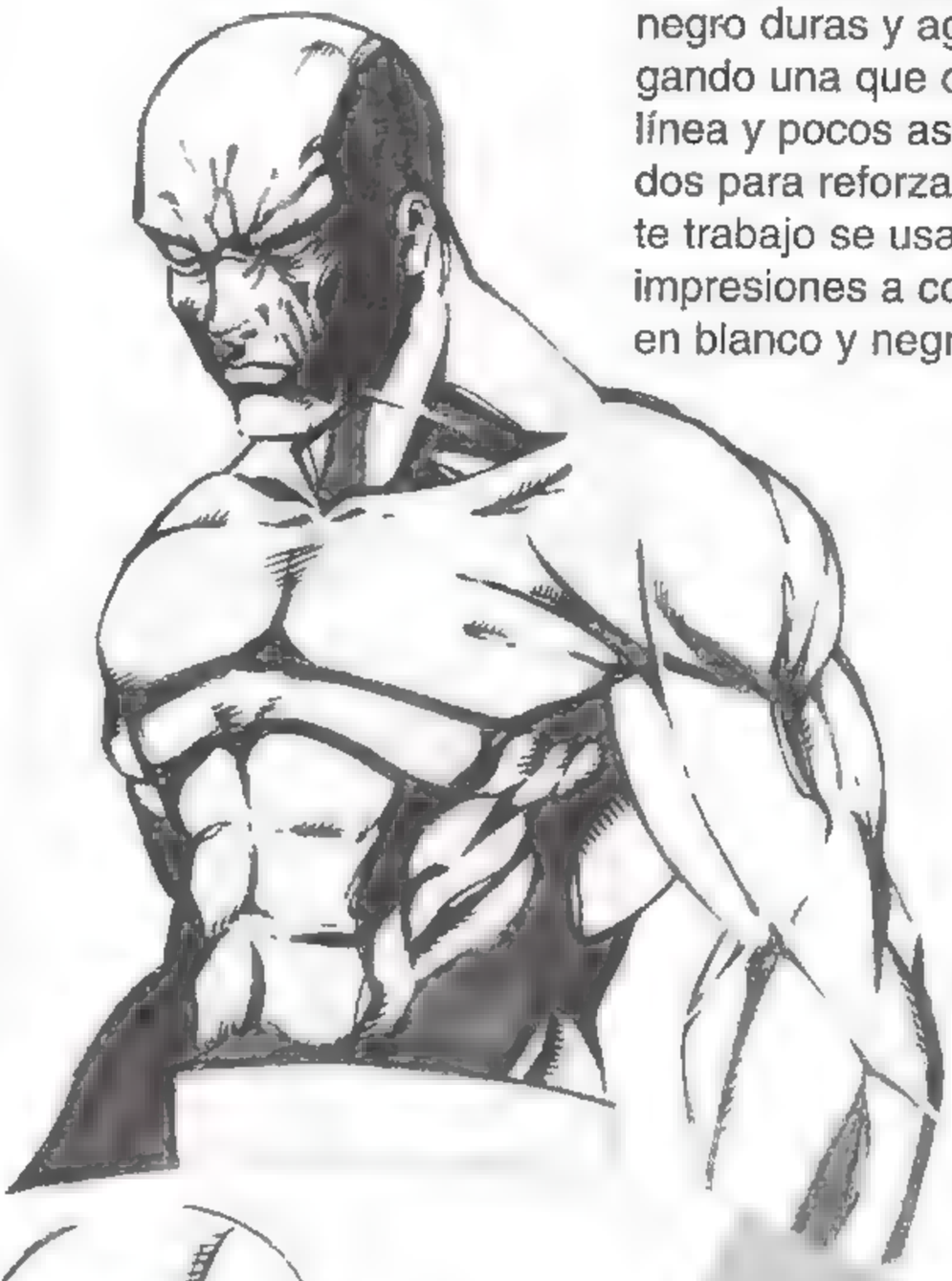
Dentro del manejo de constrastes pueden manejarse diferentes tipos:

A

A. Se marca la musculatura con contrastes sólidos y se detalla por medio de ashurados, dándole más volumen. Este tipo de trabajo se usa para impresiones en blanco y negro.

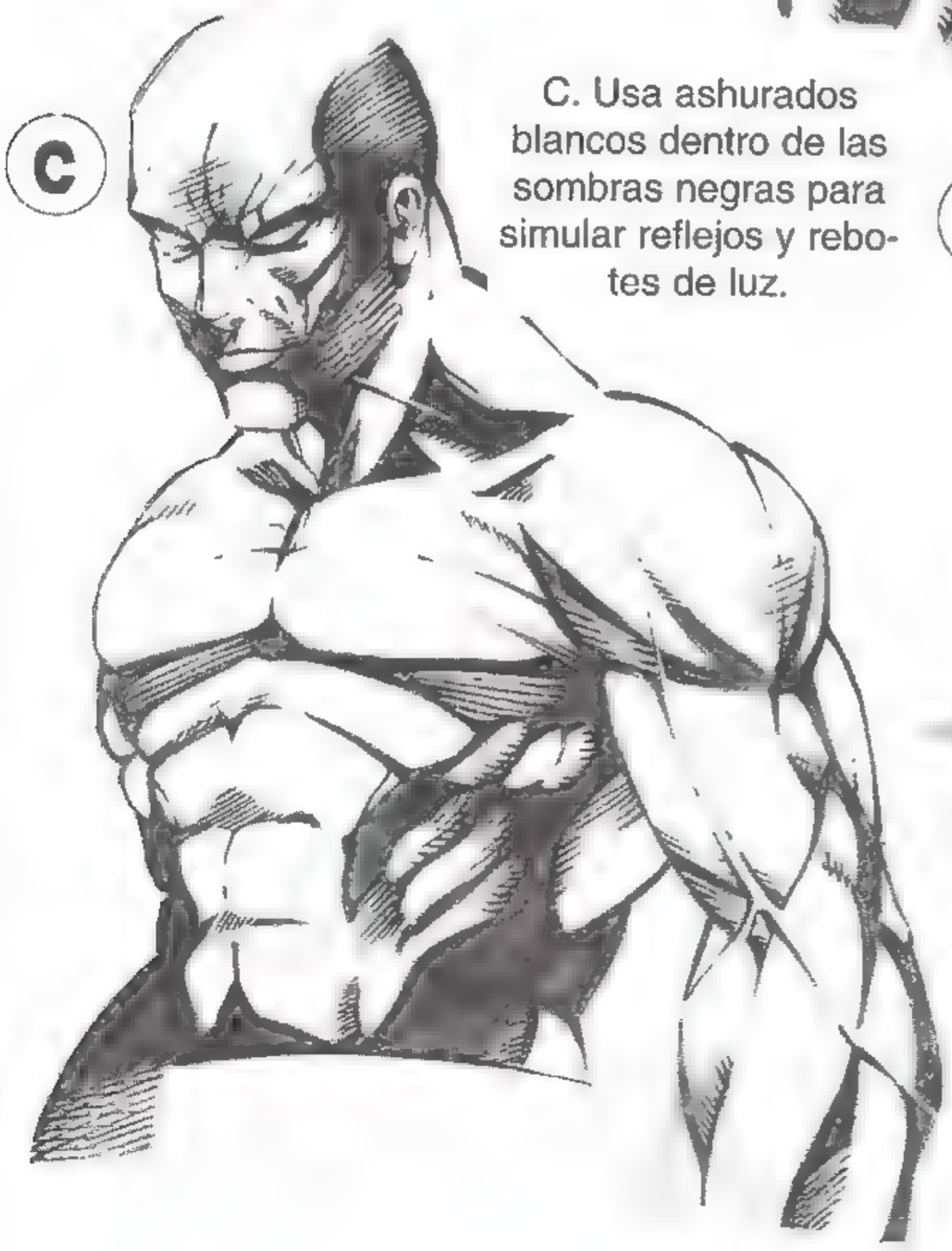
B

B. Aquí el volumen se da con plastas de negro duras y agregando una que otra línea y pocos ashurados para reforzar. Este trabajo se usa en impresiones a color y en blanco y negro.



C

C. Usa ashurados blancos dentro de las sombras negras para simular reflejos y rebotes de luz.



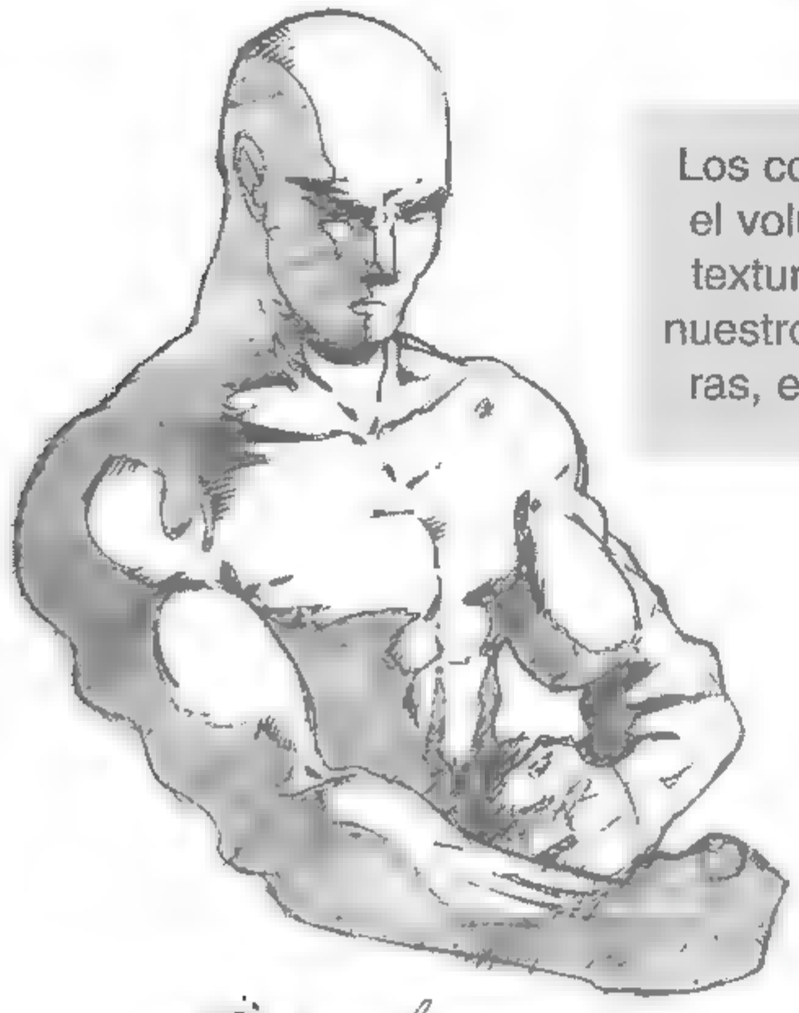
D

D. Se da volumen básicamente con la calidad de línea, haciendo gruesos y delgados en lugares estratégicos. Se usan unos pocos ashurados y plastas de negro para reforzar y dividir planos. Este entintado se usa para trabajos a color.

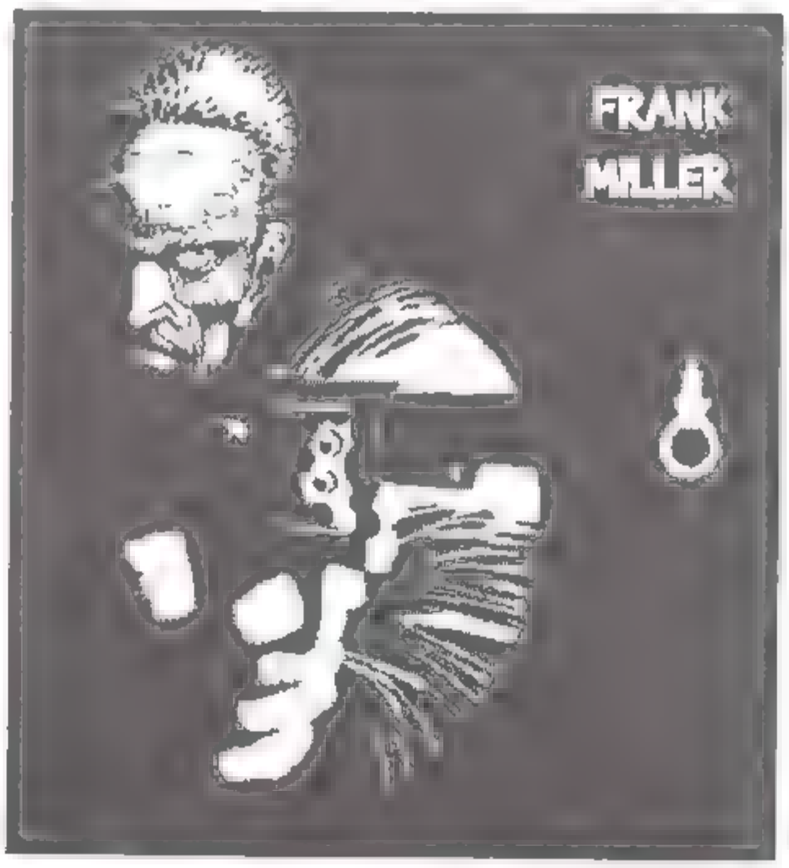
CONTRASTE

GABO + OCTAVIO

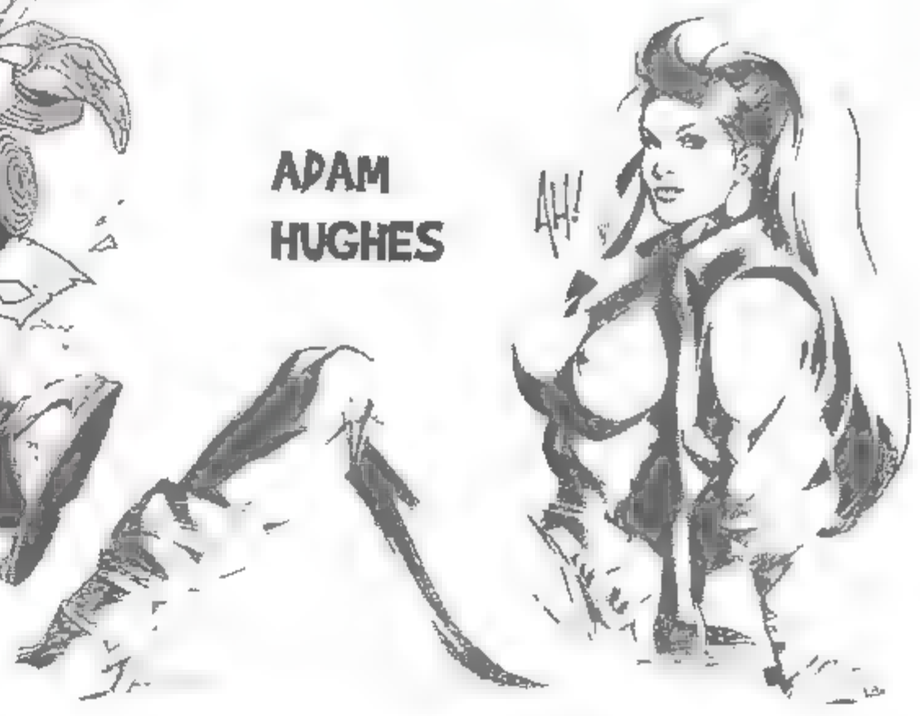
Los contrastes bien aplicados pueden darnos no sólo el volumen de lo que vemos, también nos dice de la textura de las cosas, el entorno en el que se mueve nuestro personaje, damos diferentes tipos de atmósferas, etc. Practica todo lo que puedas y experimenta.



JOE MADUREIRA



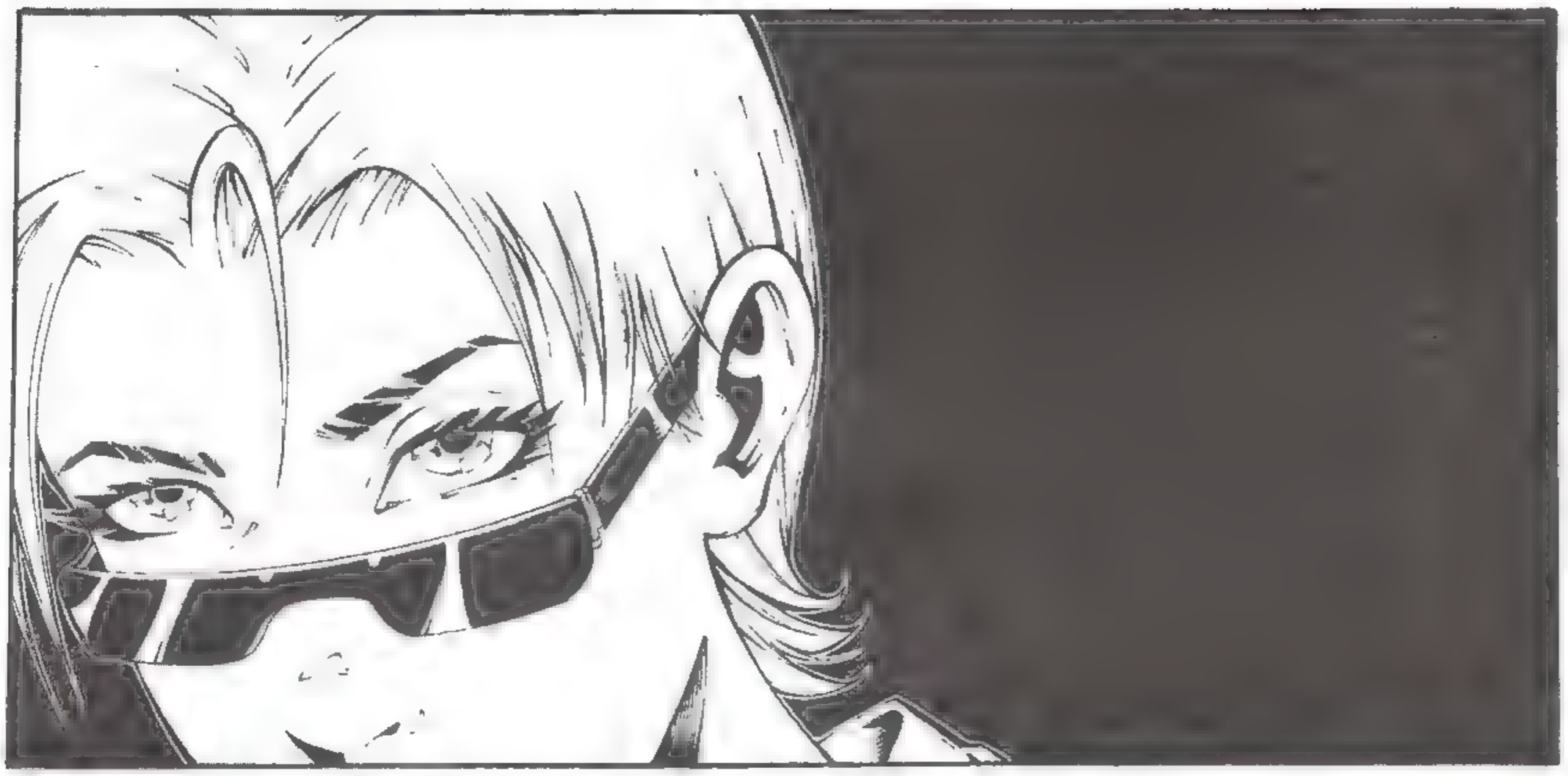
TRAVIS CHAREST



ADAM HUGHES

AMBIENTE

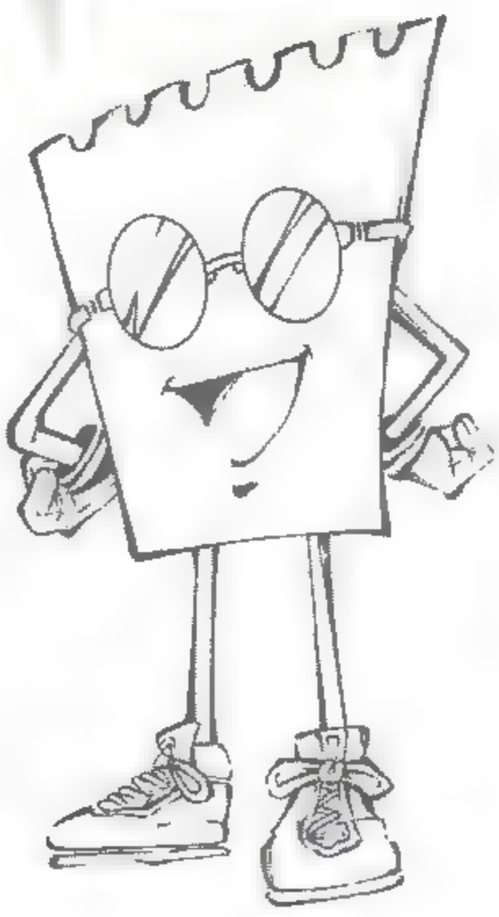
GABO + OCTAVIO

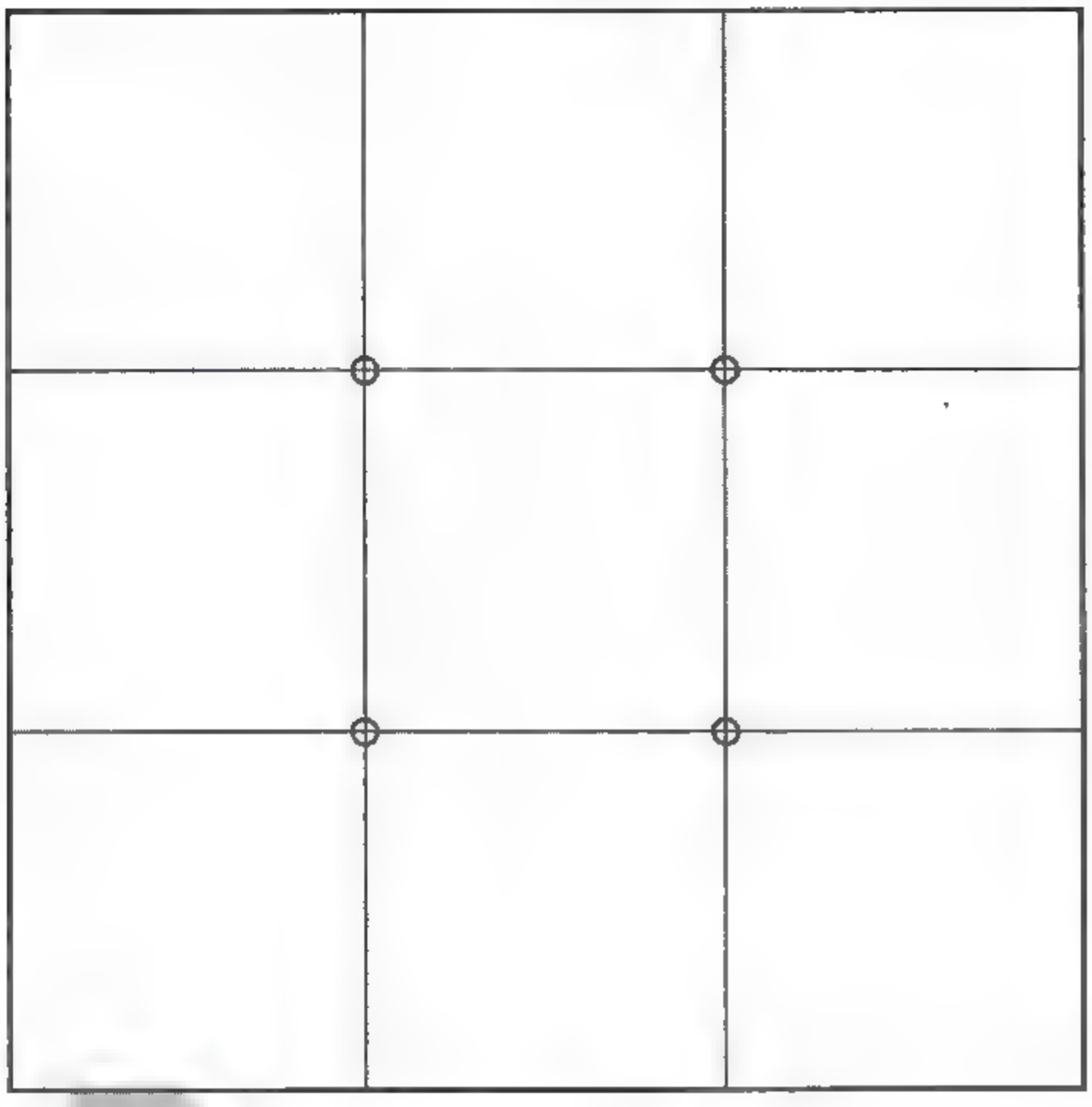


Aquí tenemos dos ejemplos de diferentes sensaciones producidas por el manejo de los contrates.

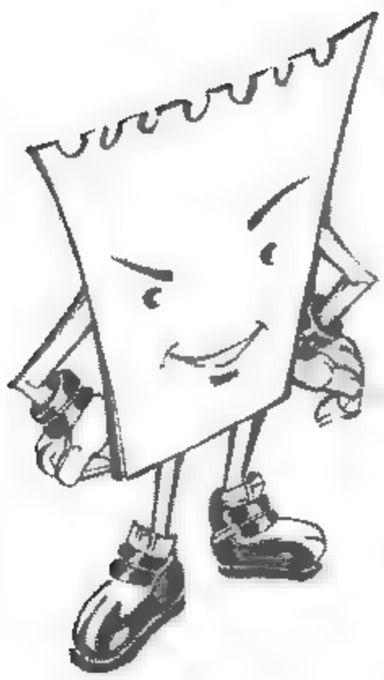
El fondo negro hace resaltar al personaje y crea una atmósfera de intriga.

El fondo blanco con la figura silueteada en negro y ligeros brillos nos da una clara imagen de lo que sucede en nuestro panel, el fuego delineado ayuda bastante, aunque aún sin él podríamos imaginar el ambiente.





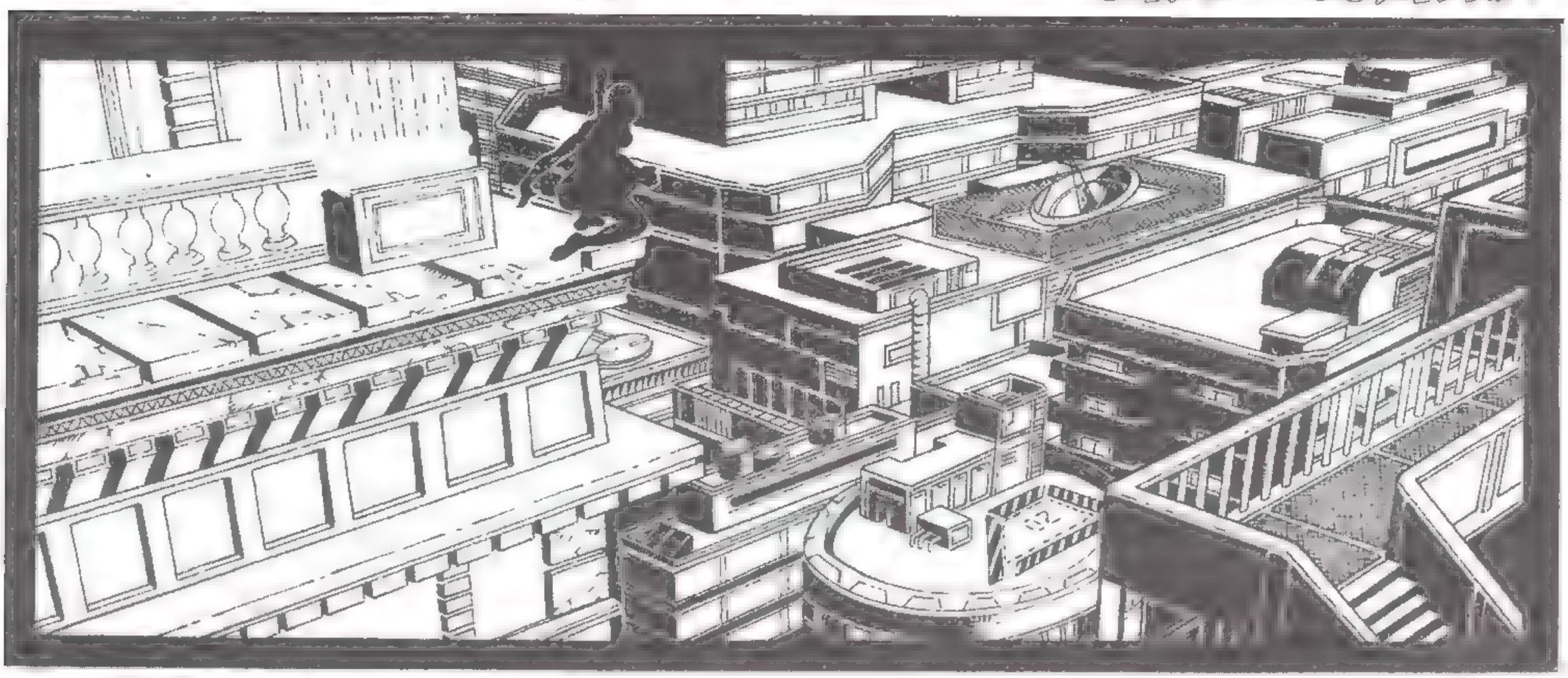
Y ya entrados en eso del manejo de cuadros, un tip que puedes usar en tus cómics es éste:
Cuando manejas escenas donde hay varios planos, puede ser que tu personaje o lo que está en primer plano, tape gran parte del fondo. Puedes dividir tu cuadro en tres partes de cada lado y donde las líneas se crucen se encuentran los llamados Puntos de Interés. Estas zonas son donde por lo general el lector posa su vista para una lectura más rápida, si colocas tus elementos principales cerca de éstos puntos, tu trabajo será más fácil de leer.

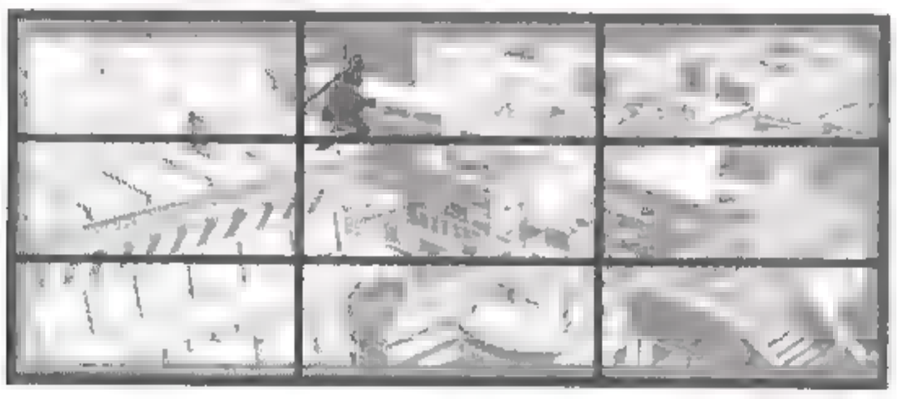


Éste es un ejercicio básico y no aplica para todo tipo de cuadros, pero es una práctica bastante sana para poder tener más control sobre la narración de tus historias.

PUNTOS DE INTERÉS

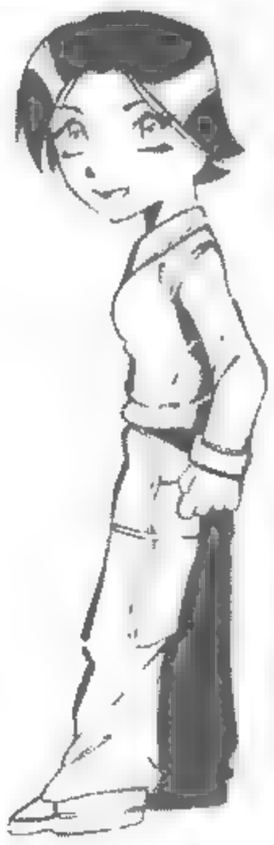
GABO + OCTAVIO





Aquí hay dos ejemplos donde podemos ver lo que explicamos en la página anterior.

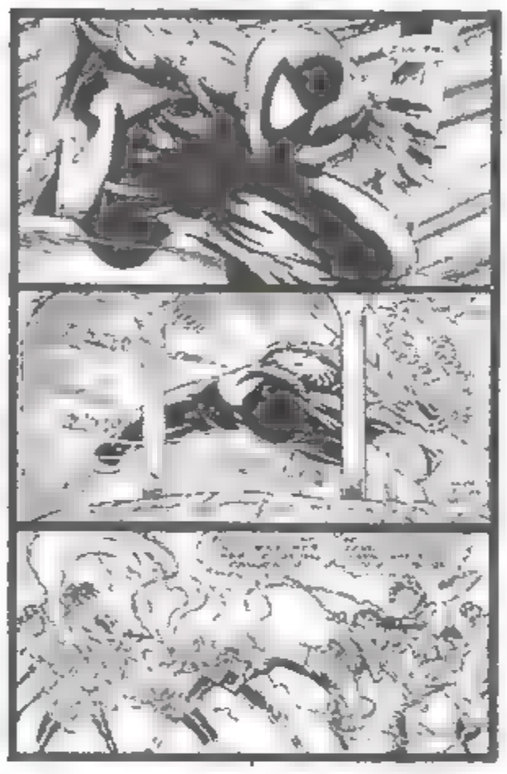
En viñetas muy dinámicas o con escenas sin fondo se usa más la composición, pero hablaremos de esto en otro número.

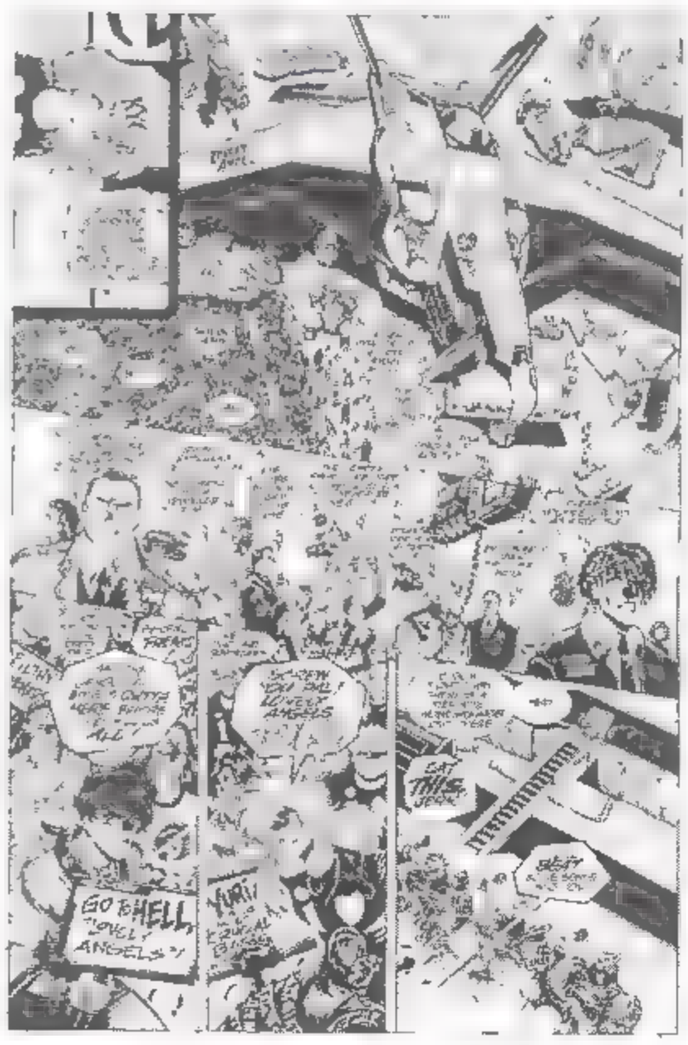


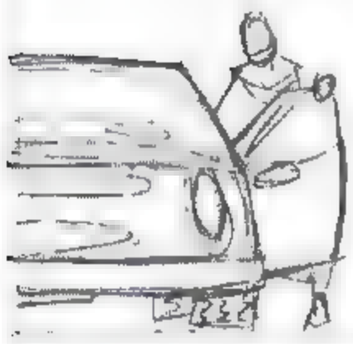
CÓMIC

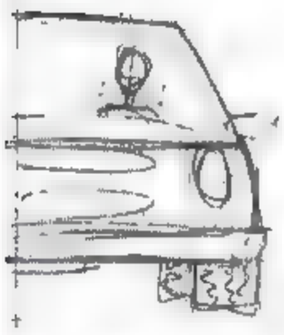
GABO + OCTAVIO

El tratamiento de las páginas de cómic estilo Americano siempre tiene las mismas bases. Debe ser equilibrado, impactante, con buen manejo de anatomía y contrastes pero sobre todo debe ser fácil de leer y de entender aún si no hay texto escrito. El manejo de perspectiva y escorzos es también importante. Todas estas reglas se cumplen, no importando el estilo del dibujante, incluso aquellos de estilo mezclado con el manga, tiene el toque típico americano. Entenderás mejor esto cuando hablemos del manga en un próximo número.

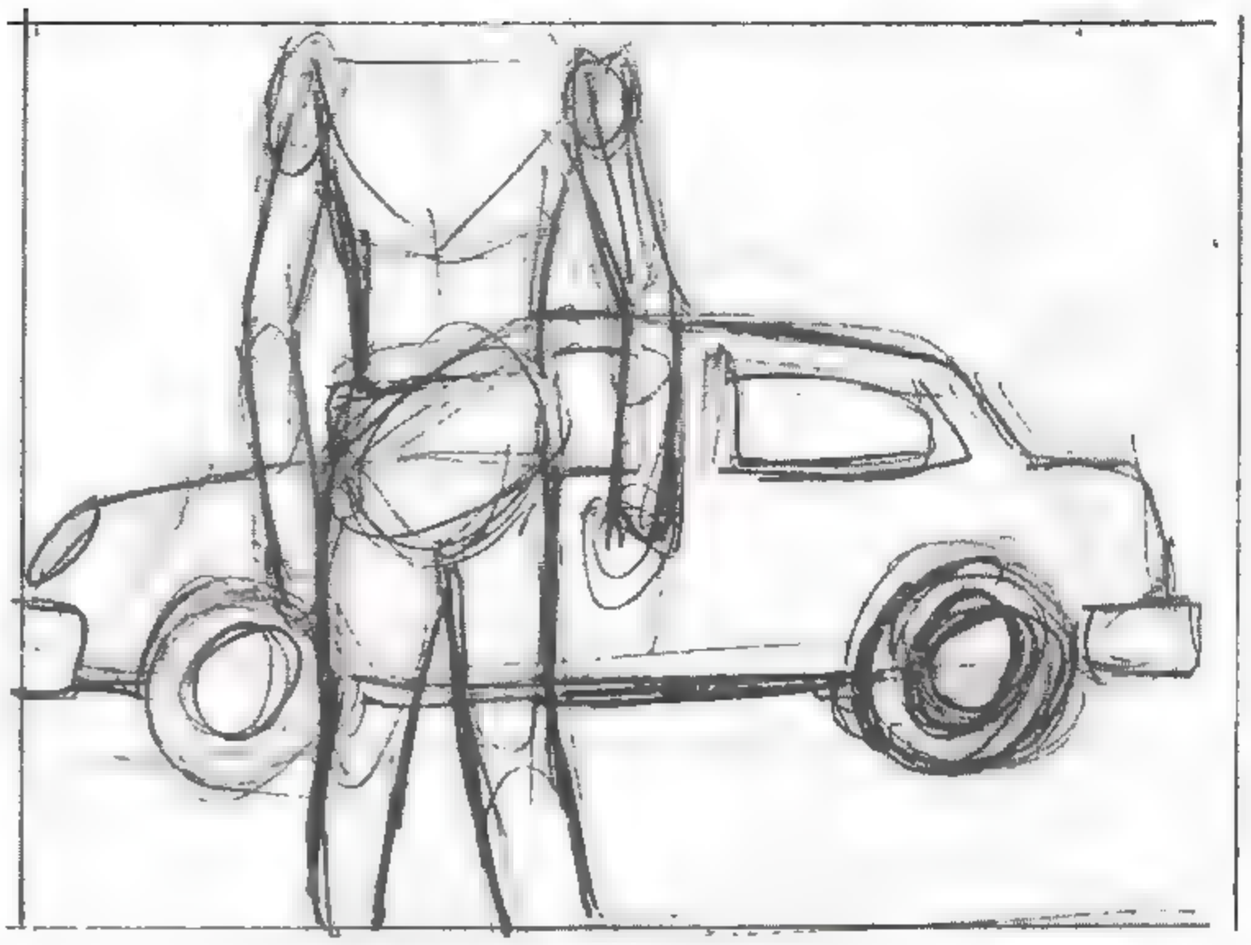


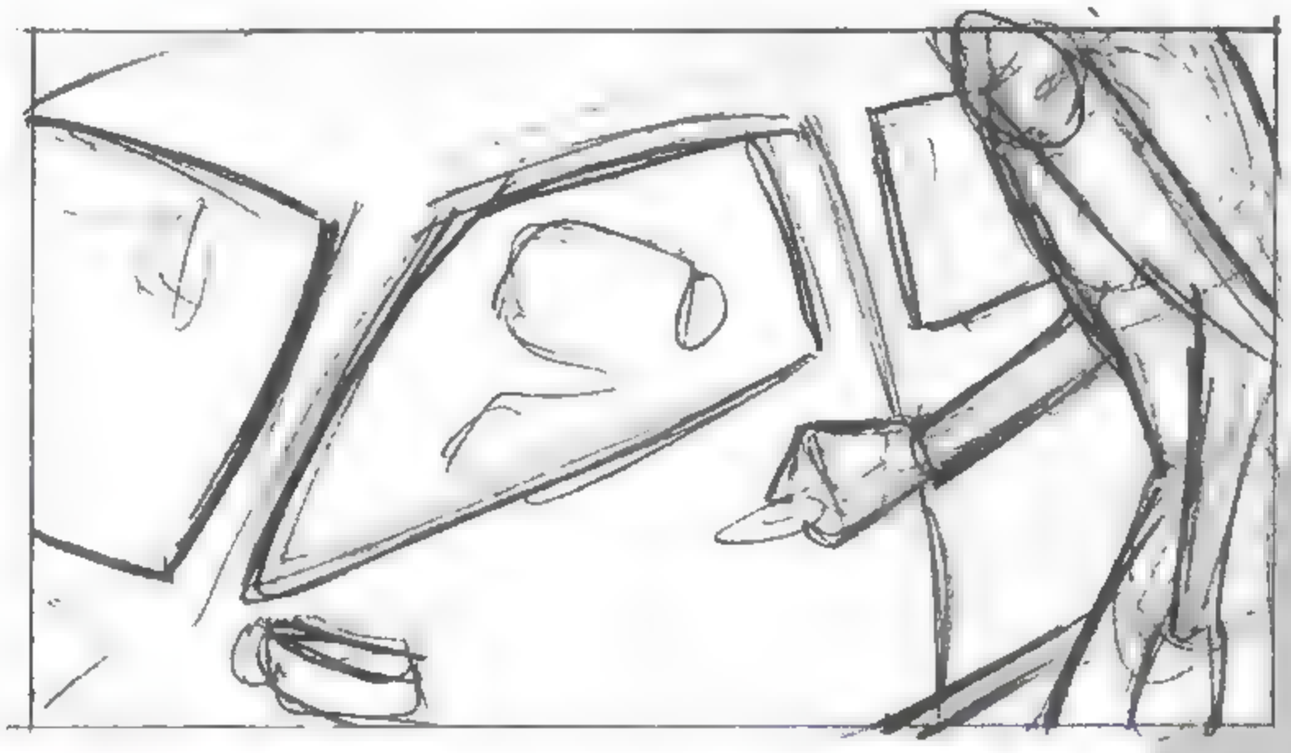






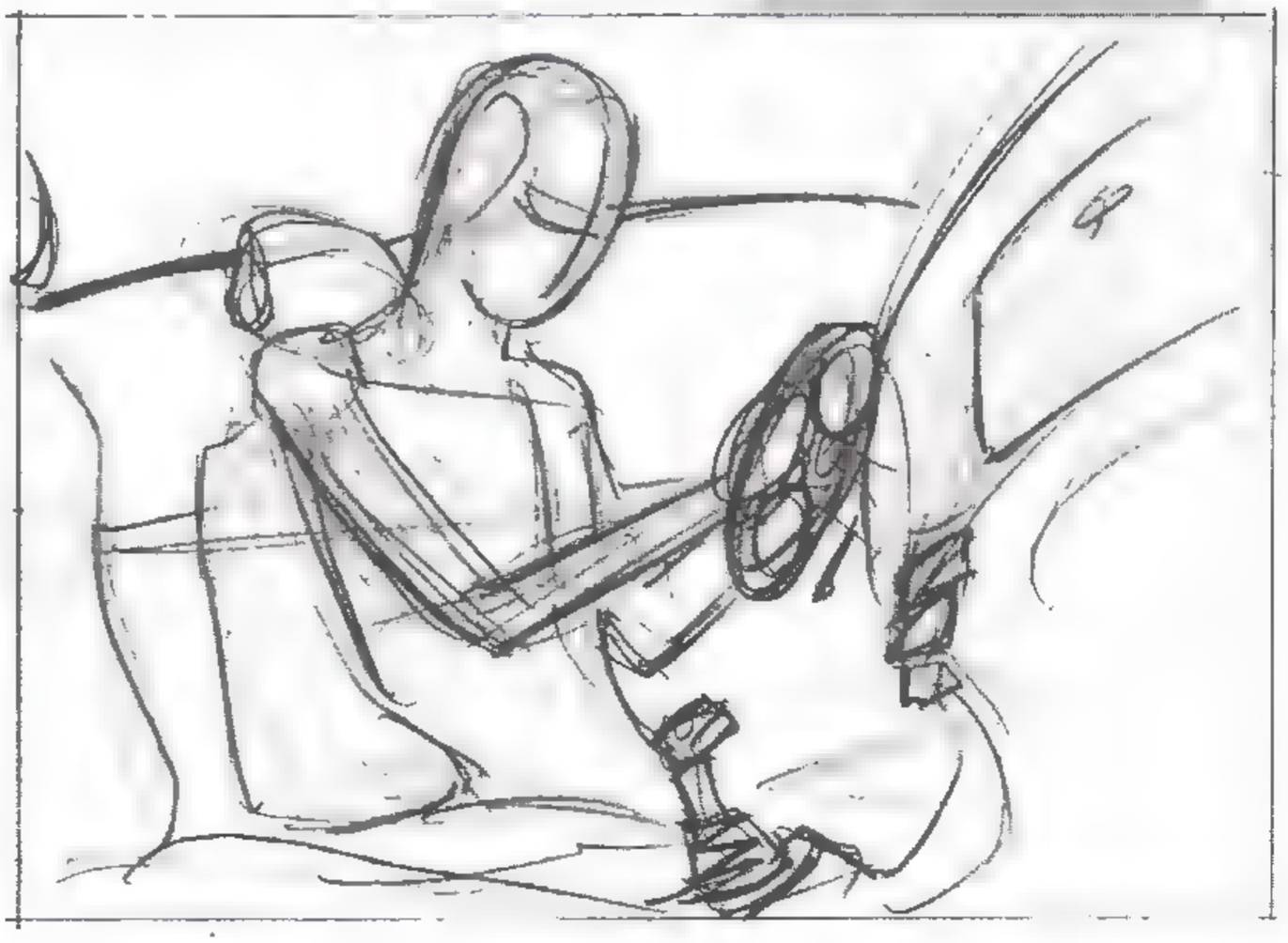
Para dar un mejor tratamiento a las escenas de tu cómic, puedes probar con este sencillo ejercicio:





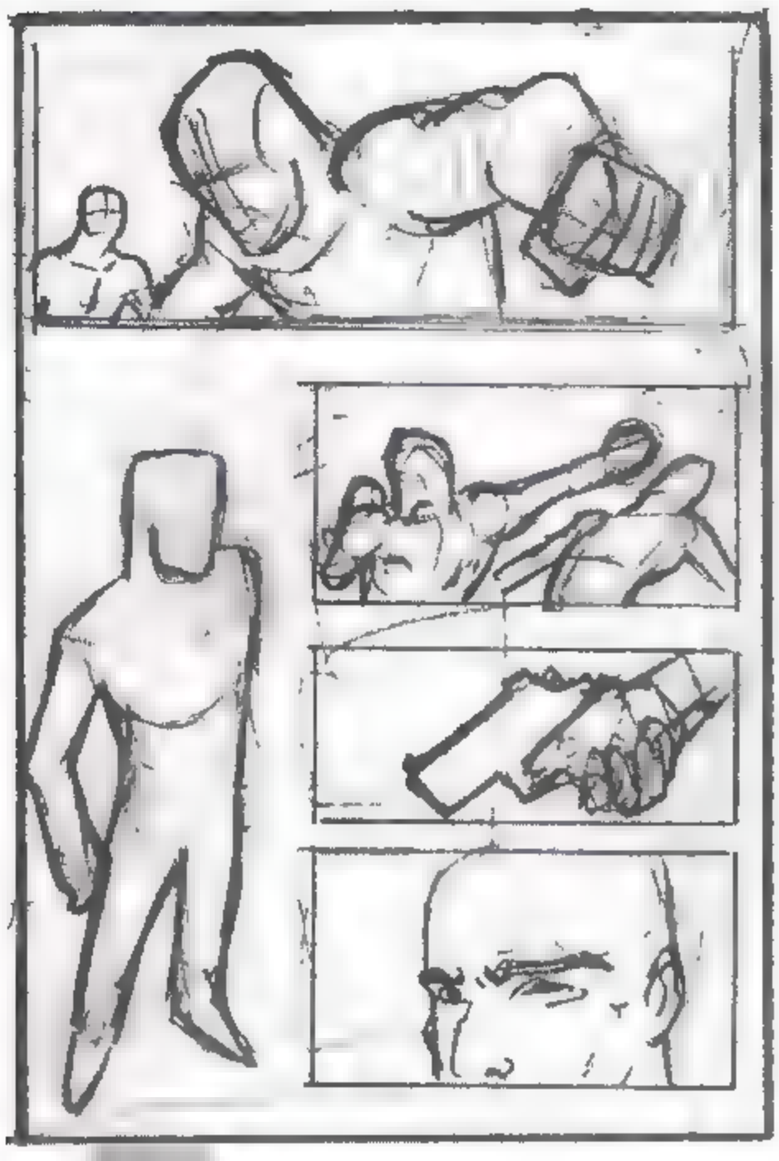
Antes de dibujar los cuadros definitivos, boceta en una hoja aparte la secuencia que va a llevar tu página, simplemente con estructuras sencillas llevando a cabo la acción, pero sin tratamiento gráfico; es decir, como lo veríamos normalmente en la calle, de perfil, sin problema.

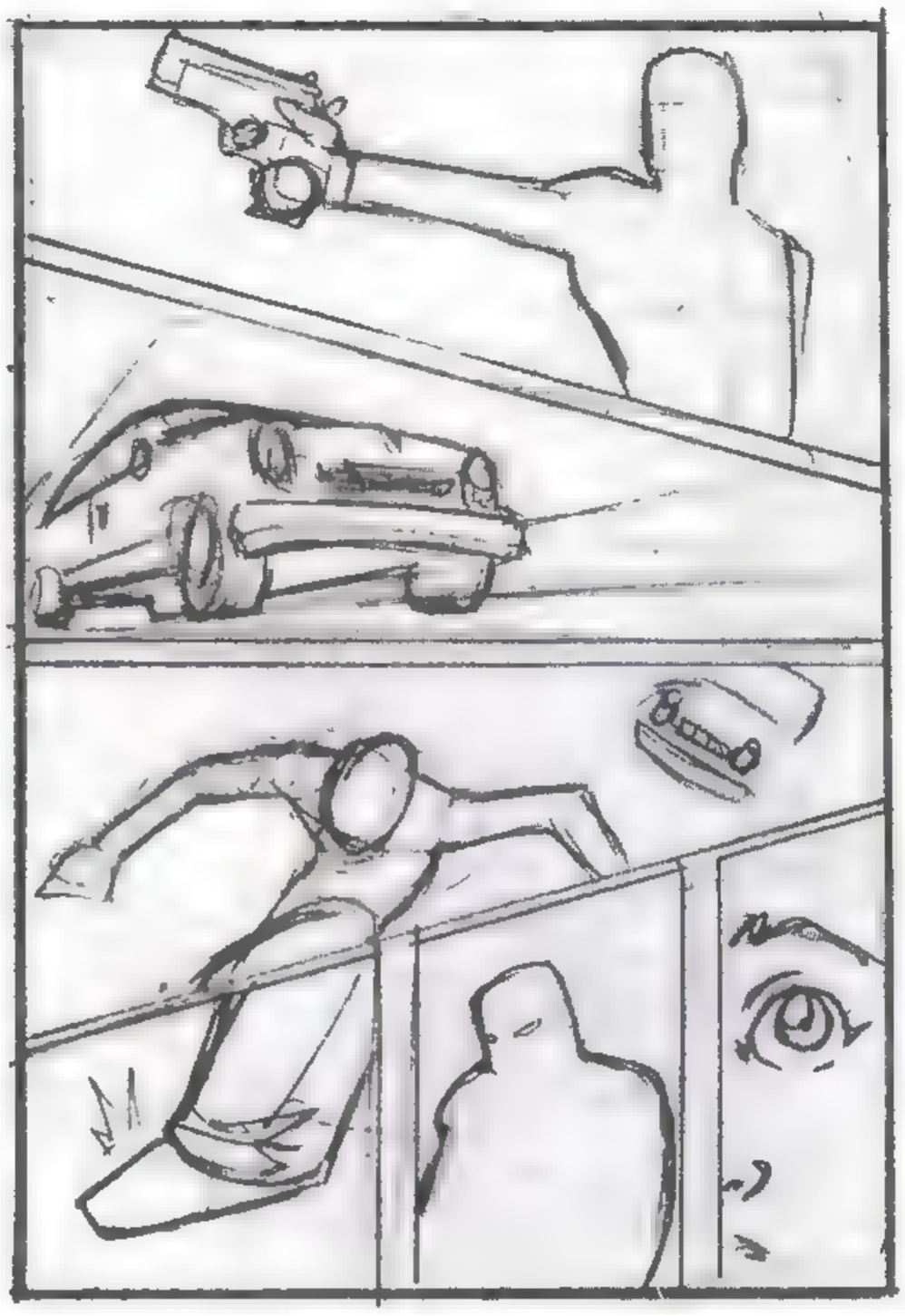
Esto nos servirá para entender la acción y la secuencia. Entendido esto, podemos proceder al tratamiento de cada cuadro aplicando nuestros conocimientos de encuadre y perspectiva.

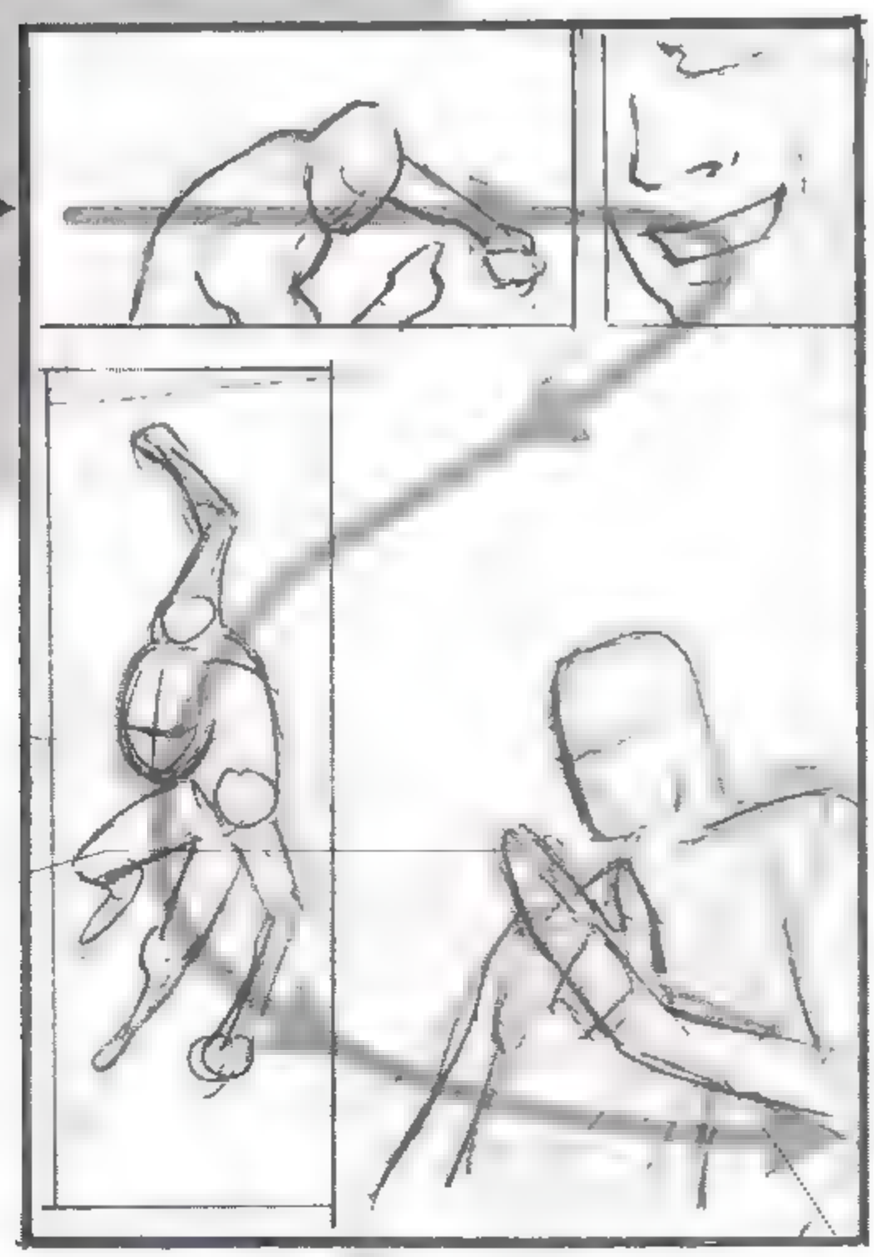


LECTURA DEL CÓMIC

GABO + OCTAVIO



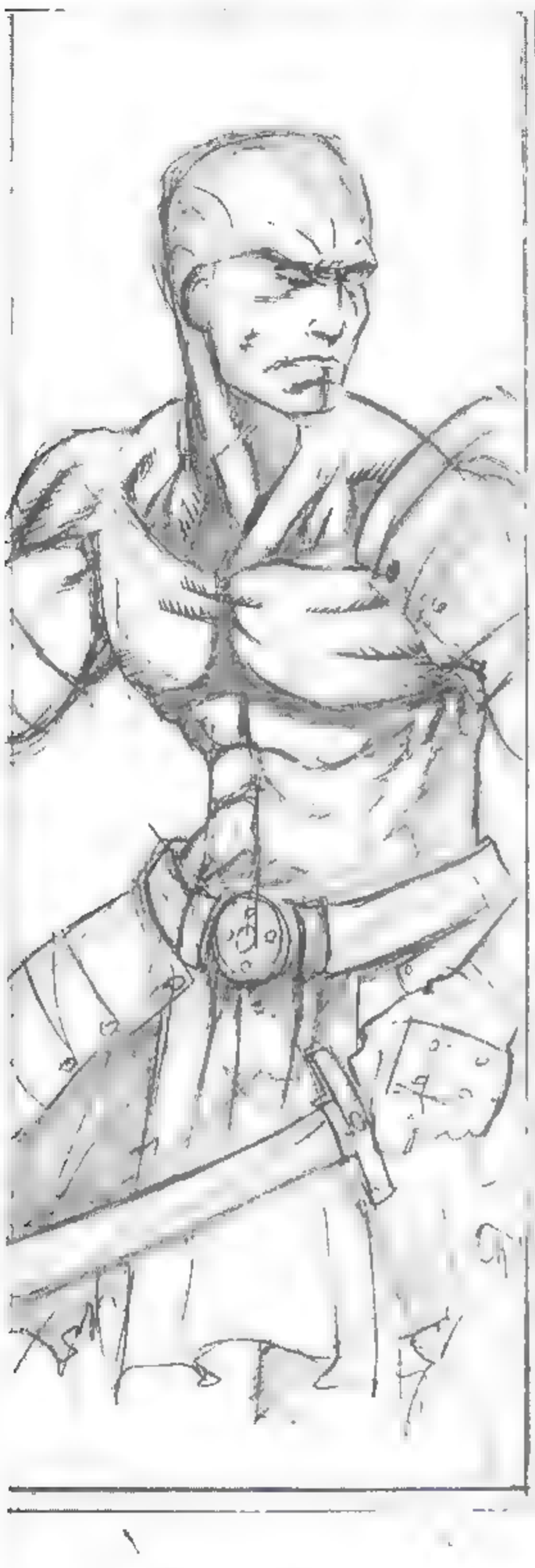


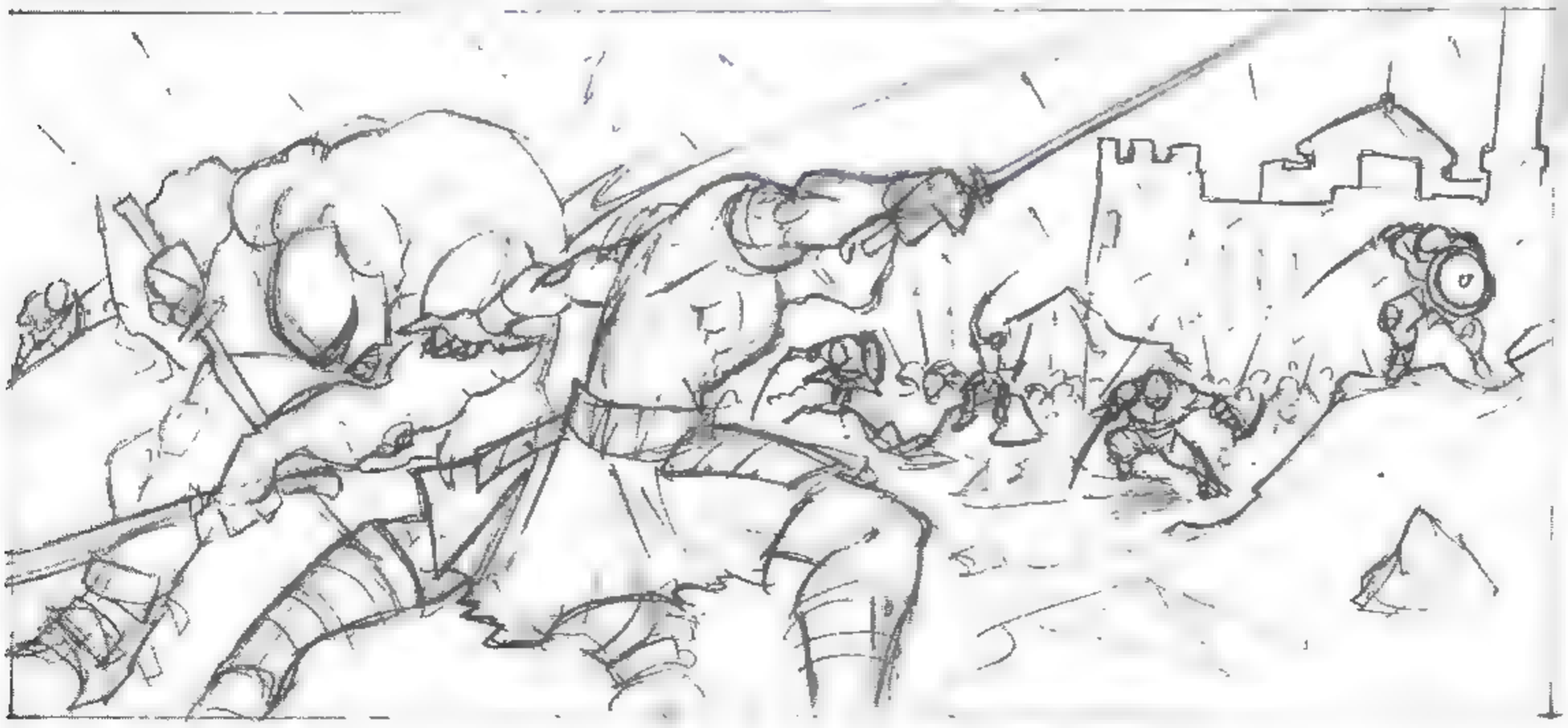


En occidente estamos acostumbrados a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, la gente hace esto de manera inconsciente, y se debe de aprovechar esto al momento de trabajar nuestros cómics.

Debemos guiar al lector a través de la página por medio de las imágenes y los globos de texto, aplicando lo que llamamos esquema de flujo que hace que la lectura sea fluida y sencilla.

Los detalles de todo lo relacionado a cómic lo veremos en un número posterior.





Resumiendo, las características del cómic americano son:
Buen manejo de anatomía (masa muscular), contrastes y perspectiva.
Las páginas deben ser impactantes al igual que los personajes.
La lectura debe ser fácil y debe entenderse lo que sucede, incluso si no hay textos de apoyo.
Debe mostrar un buen esquema de flujo.

En general cualquier tipo de secuencia gráfica (entiéndase cómic americano, manga japonés, tebeo español, historieta mexicana, etc.) debe cumplir con reglas comunes, pero es el estilo de dibujo y la manera de diagramar (esquema de flujo) lo que marca la diferencia.

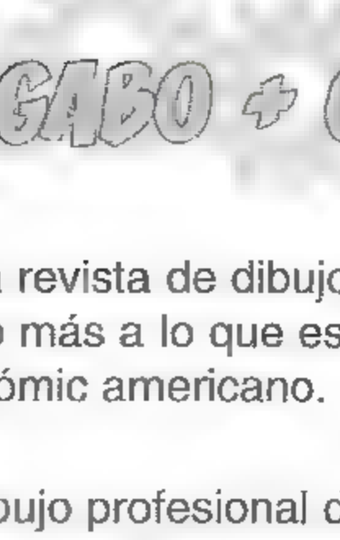
TRAZO

GABO + OCTAVIO

Como ésta es una revista de dibujo, entraremos un poco más a lo que es el trazo en sí del cómic americano.

A. El rostro debe marcarse con líneas de expresión, resaltando pómulos, colocando más líneas mientras la persona sea de mayor edad y/o más rudo.

B. Los detalles, aunque no siempre hyperrealistas, deben ser muchos, denotando el estilo del dibujante y la personalidad del personaje.



C. El manejo de luces y sombras en pliegues y cinturones es importante y le da tanto al entintador como al colorista el parámetro de iluminación a seguir.

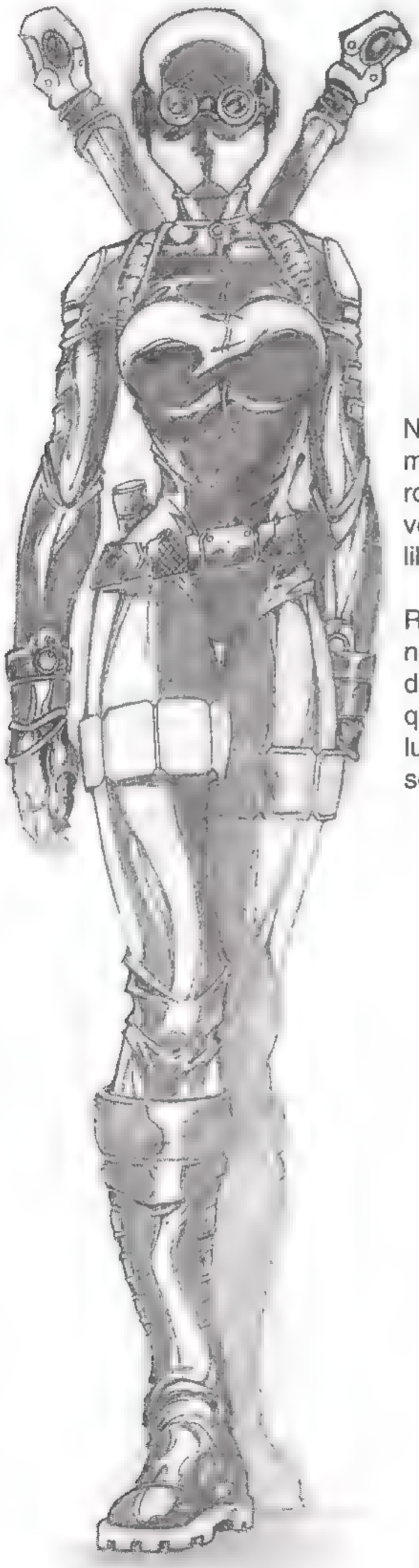
D. Cuando hay grandes zonas negras, el dibujante las marca con una pequeña x, así, el entintador sabe que toda esa parte debe rellenarse con negro.

Cuando es una sola persona la que escribe, dibuja, entinta y colorea el trabajo, el producto terminado recibe el nombre de cómic de autor. Sin embargo, cuando se trabaja con una industria tan fuerte como la estadounidense, se deben formar equipos para poder cumplir con el trabajo a tiempo y con muy alta calidad. Por esto en el cómic americano se colocan créditos para los que escriben (writters), los que dibujan (pencils), los que entintan (inks) y los que colorean (color).

El dibujo profesional debe hacerse con portaminas de 0.5 mm., y hay quienes llegan a usar de 0.3 mm. Esto es para hacer un trazo más limpio y detallado dando indicaciones al entintador sobre los volúmenes del trabajo.
El dibujo debe ser detallado, definiendo perfectamente las texturas, jugando con la luz y la sombra

LÁPIZ -PENCILLER-

GABO + OCTAVIO



No es necesario usar instrumentos súper profesionales, pero trata de usar por lo menos instrumentos de buena calidad, hay minas que son de baja calidad y se rompen a la primera o de repente tienes que presionar mucho para que se vean bien, esto causa daño al cartón y no permite al entintador trabajar libremente.

Recuerda que como dibujante (penciller) tienes la responsabilidad de la mayor parte del trabajo, el encuadre, el esquema de flujo, la fuente de luz, etc. Tu trabajo debe ser impecable.

TINTA -INKER-

GABO & OCTAVIO

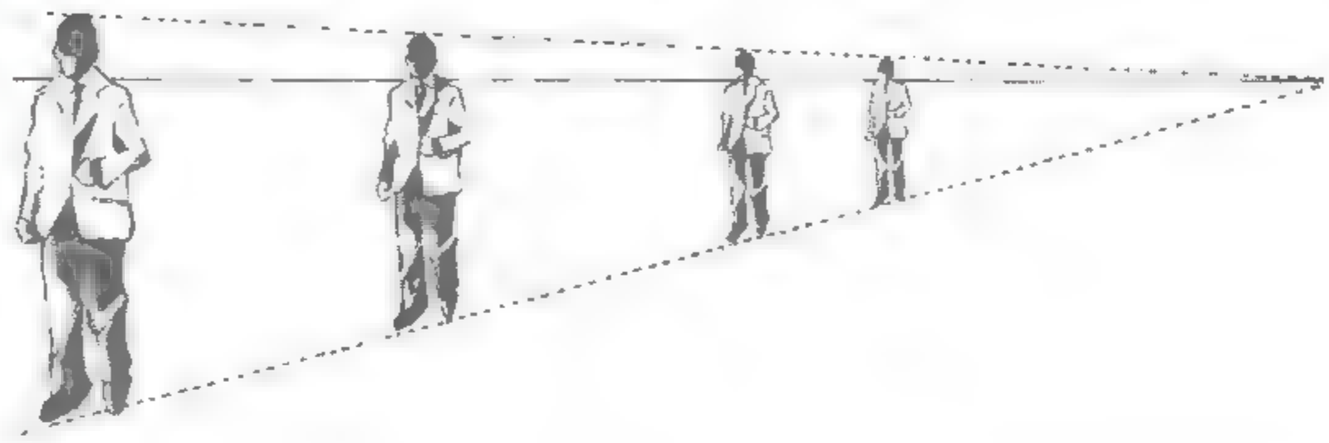
El trabajo del entintador es el segundo más importante dentro del trabajo gráfico. Debe hacerse preferentemente con plumilla o pincel, aunque actualmente hay muchos tipos de instrumentos que el entintador puede usar.

Como entintador, tu trabajo es definir y dar el toque de acabado a los lápices, no sólo remarcar lo que el dibujante hizo, sino aplicar tu propio estilo y dar calidad de línea a todo en general, así como corregir pequeños errores que el dibujante haya cometido, sin meterte con su estilo.

PERSPECTIVA

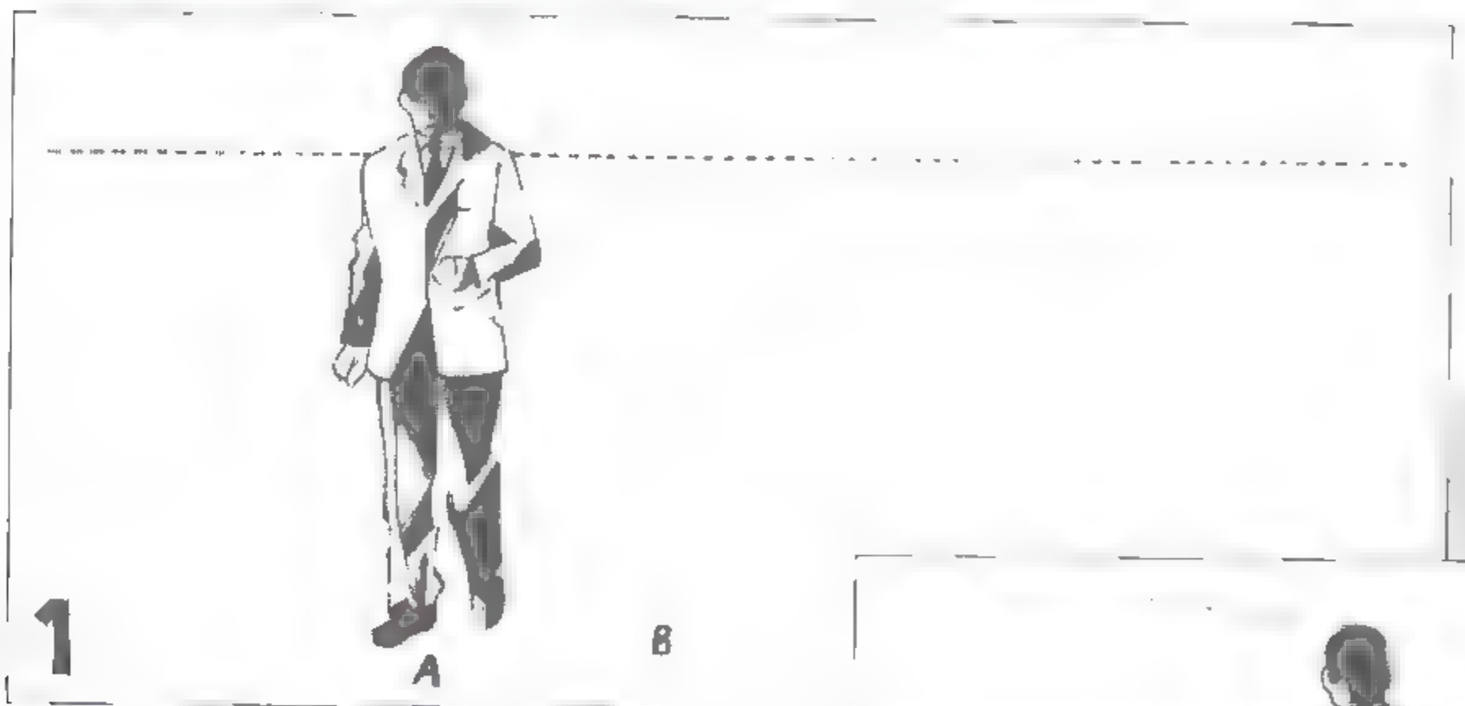
GABO + OCTAVIO

El adecuado manejo de la perspectiva es otra parte importante de cualquier tipo de cómic. Checa estos tips para tener mayor control sobre tu trabajo.

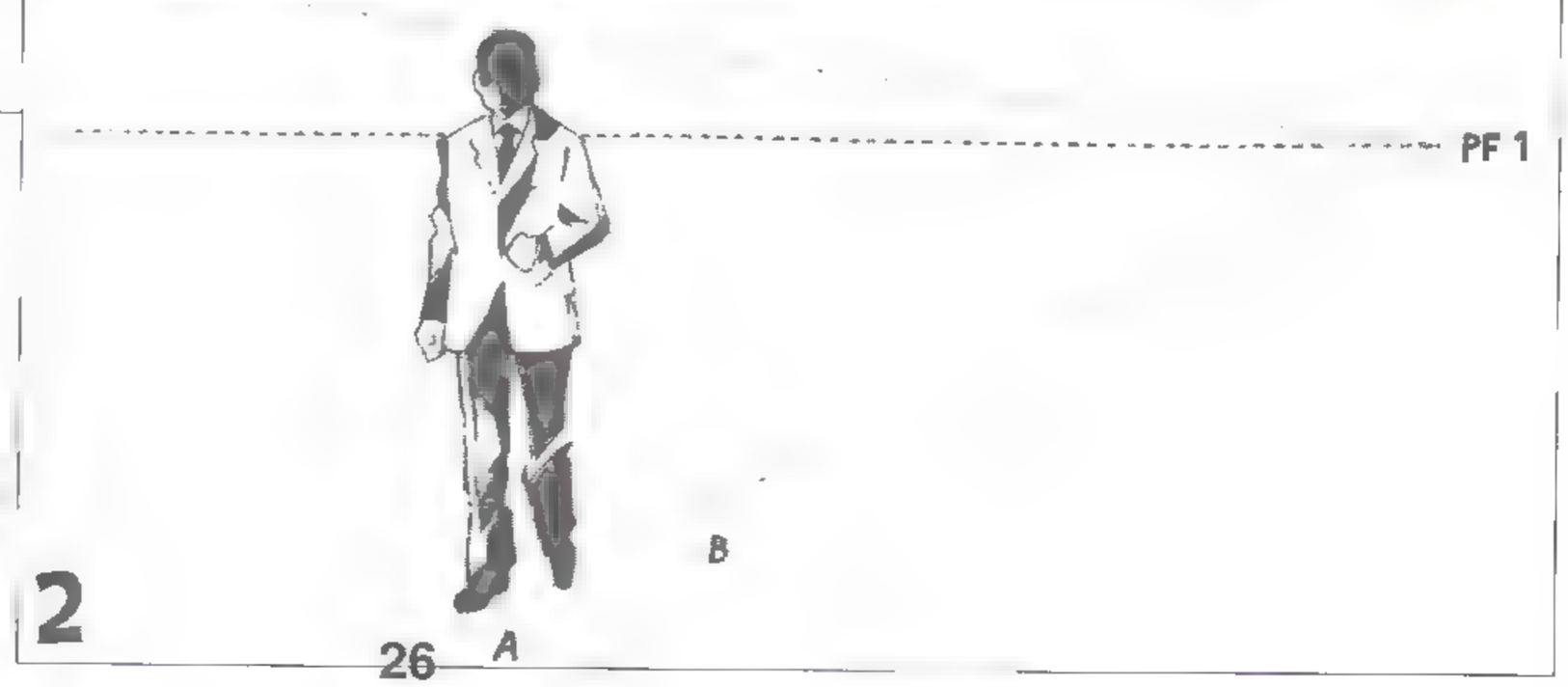


Para situar a una persona en un escenario al que ya le has aplicado la perspectiva, saca un par de líneas de uno de los puntos de fuga, la línea de arriba marcará el límite de la cabeza, la línea de abajo marcará la base de los pies.

Cuando ya tienes una figura en un escenario y quieres meter más sin perder la proporción sigue estos sencillos pasos:



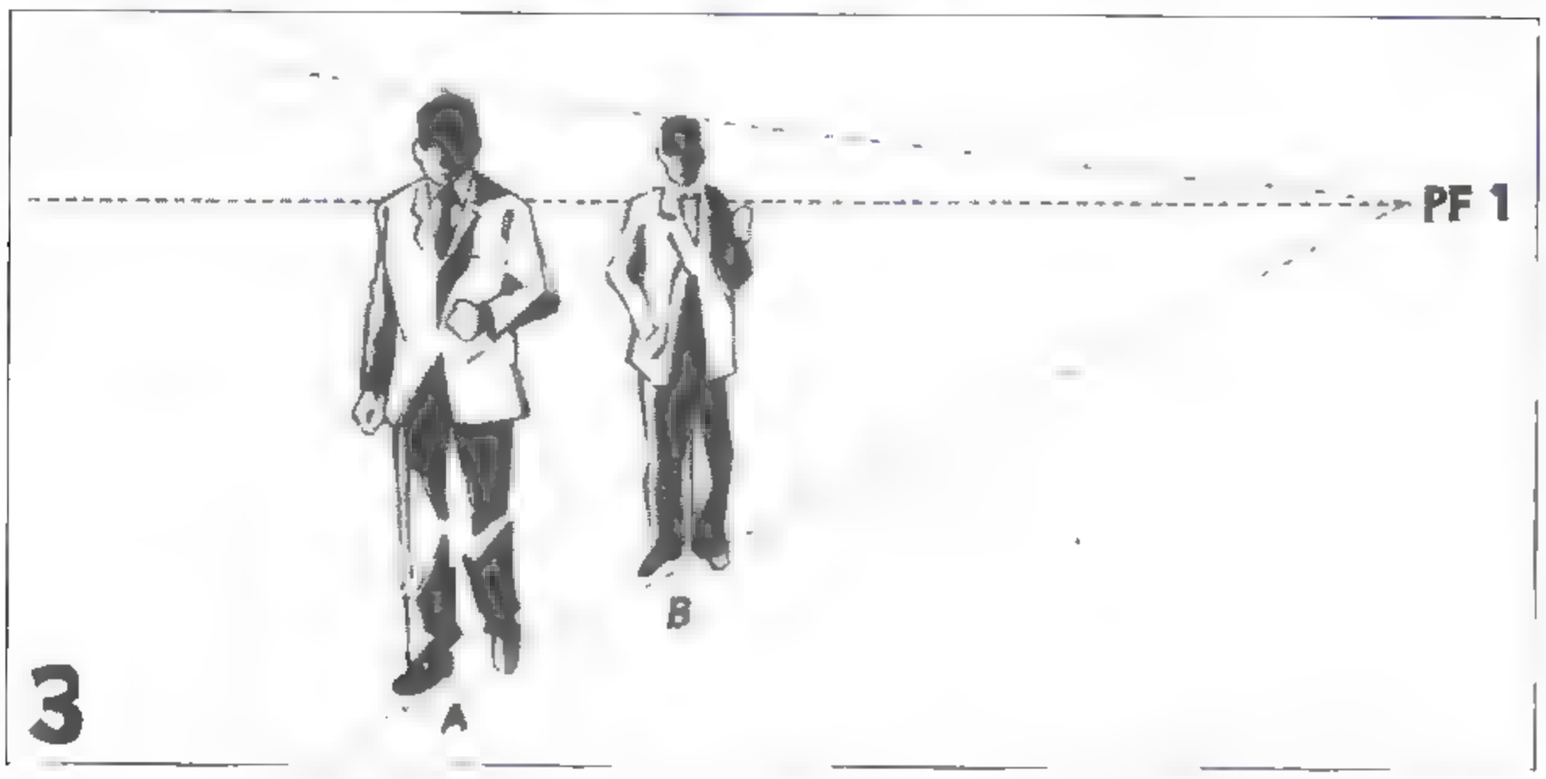
1. Traza primero la línea de horizonte y sitúa a tu primera figura en algún punto (A), marca entonces dónde irá la siguiente persona (B).



2. Traza una línea de la base de los pies hacia la línea de horizonte, puedes situarla tan lejos o cerca como quieras, donde ésta línea toque la línea de horizonte estará tu punto de fuga, desde aquí traza otra línea hasta la base de la cabeza de la figura A.

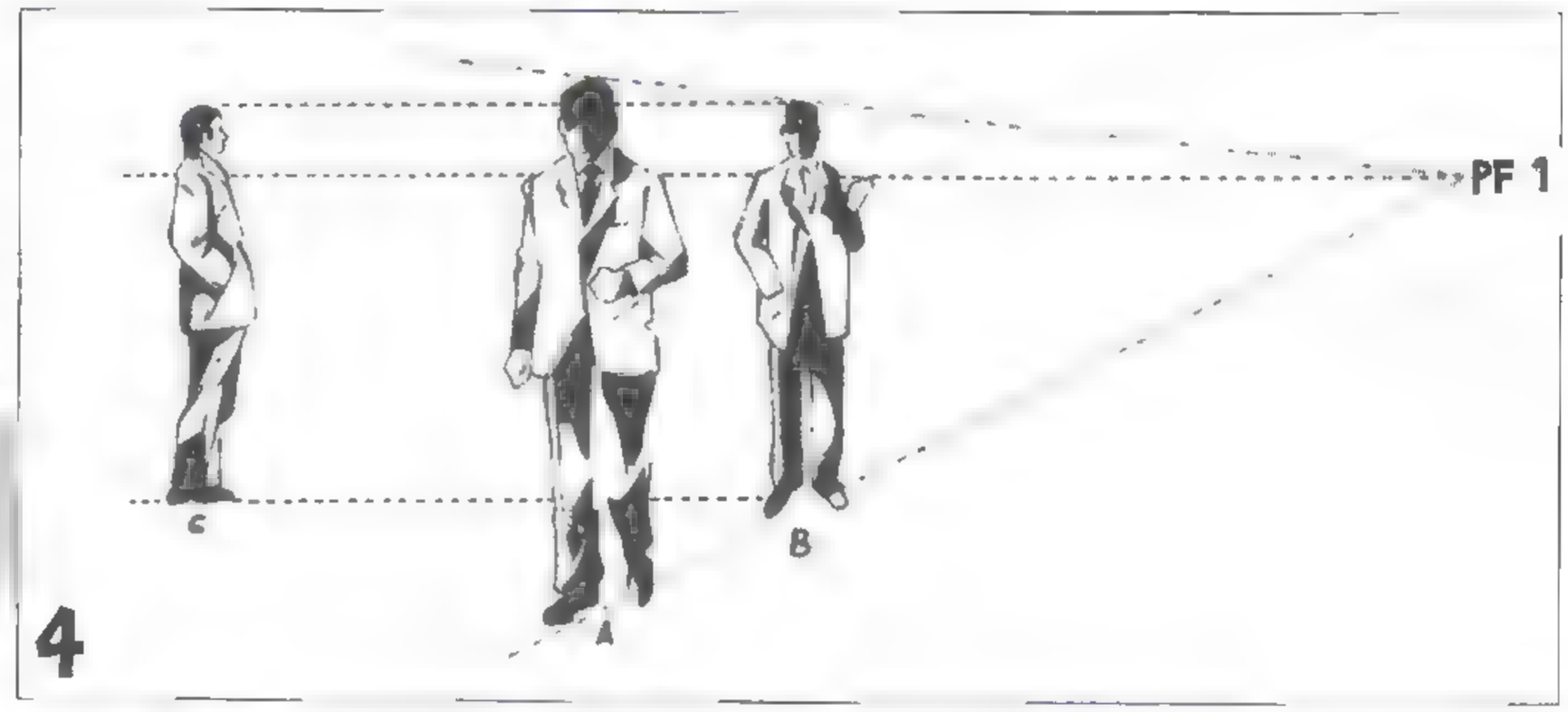
PERSPECTIVA

GABO + OCTAVIO



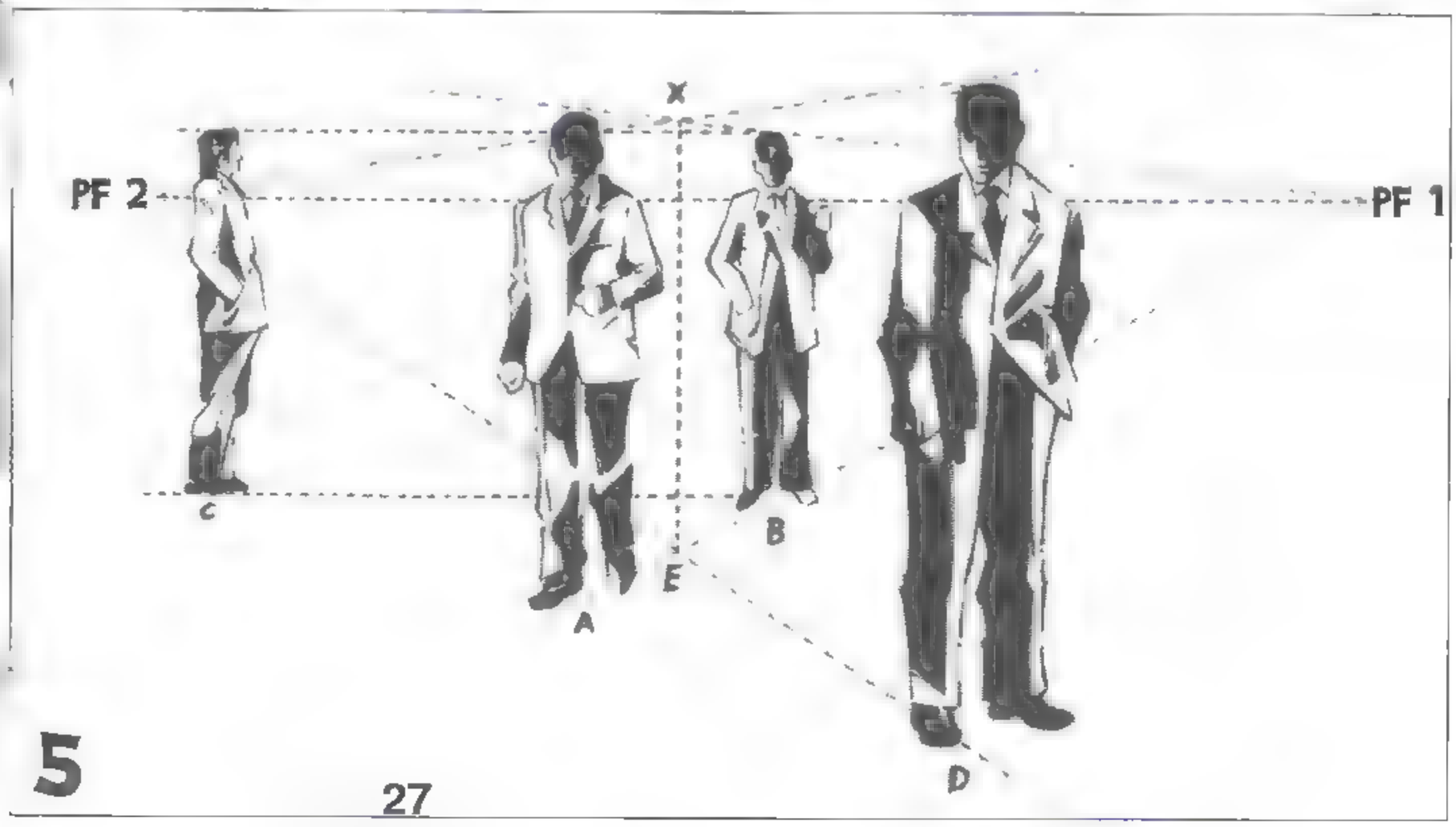
3. Traza una línea vertical en el punto donde vas a situar tu figura B, sobre ésta dibuja la segunda figura tomando como límites de la proporción las líneas oblicuas que trazaste anteriormente.

4. Para situar una tercera figura (C), al mismo nivel que la figura B, será suficiente trazar las dos líneas horizontales que determinen su proporción (desde la cabeza y los pies de la figura B).



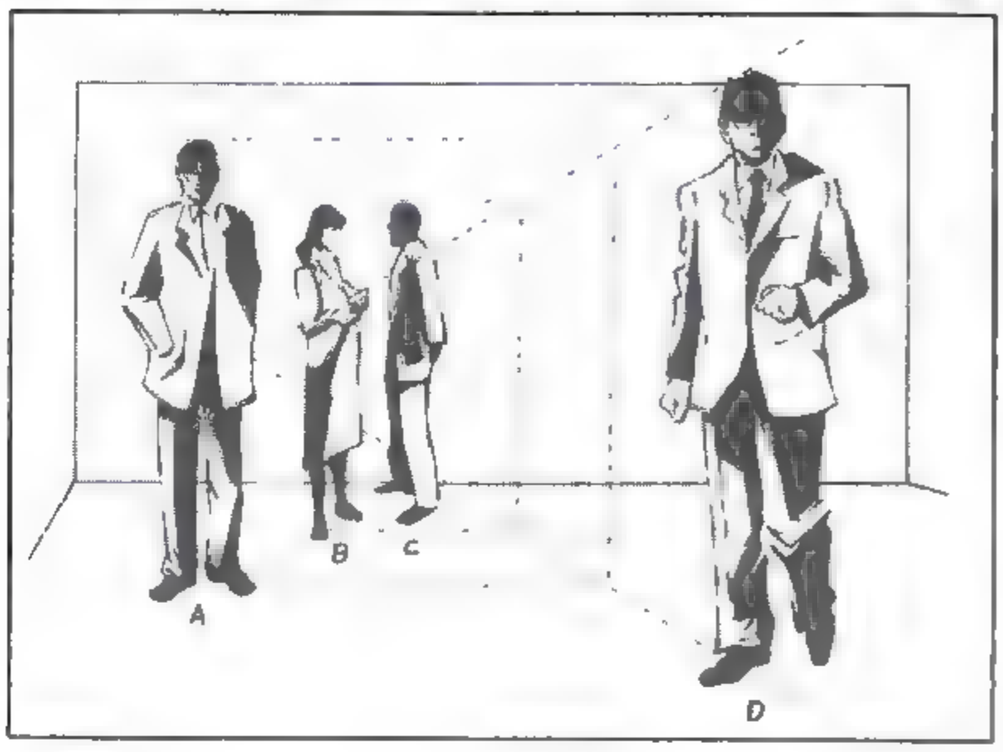
5. Finalmente, para situar una cuarta figura en un plano más adelante que las primeras, coloca un punto D y sigue el procedimiento como con el paso 2, pero hacia el otro lado, así tendrás un segundo punto de fuga del que puedes sacar la línea de la cabeza. Traza una línea vertical en el punto D. En la intersección de las líneas de los puntos A y D colocaremos el punto E, de aquí saca una vertical hasta el punto X (la intersección con la línea de la cabeza de la figura A). Ahora traza una línea desde el PF 2 que pase por el punto X, cuando esta línea toque la vertical del punto D, tendrás la altura de la figura D.

No es tan complicado como parece, esfuérzate.



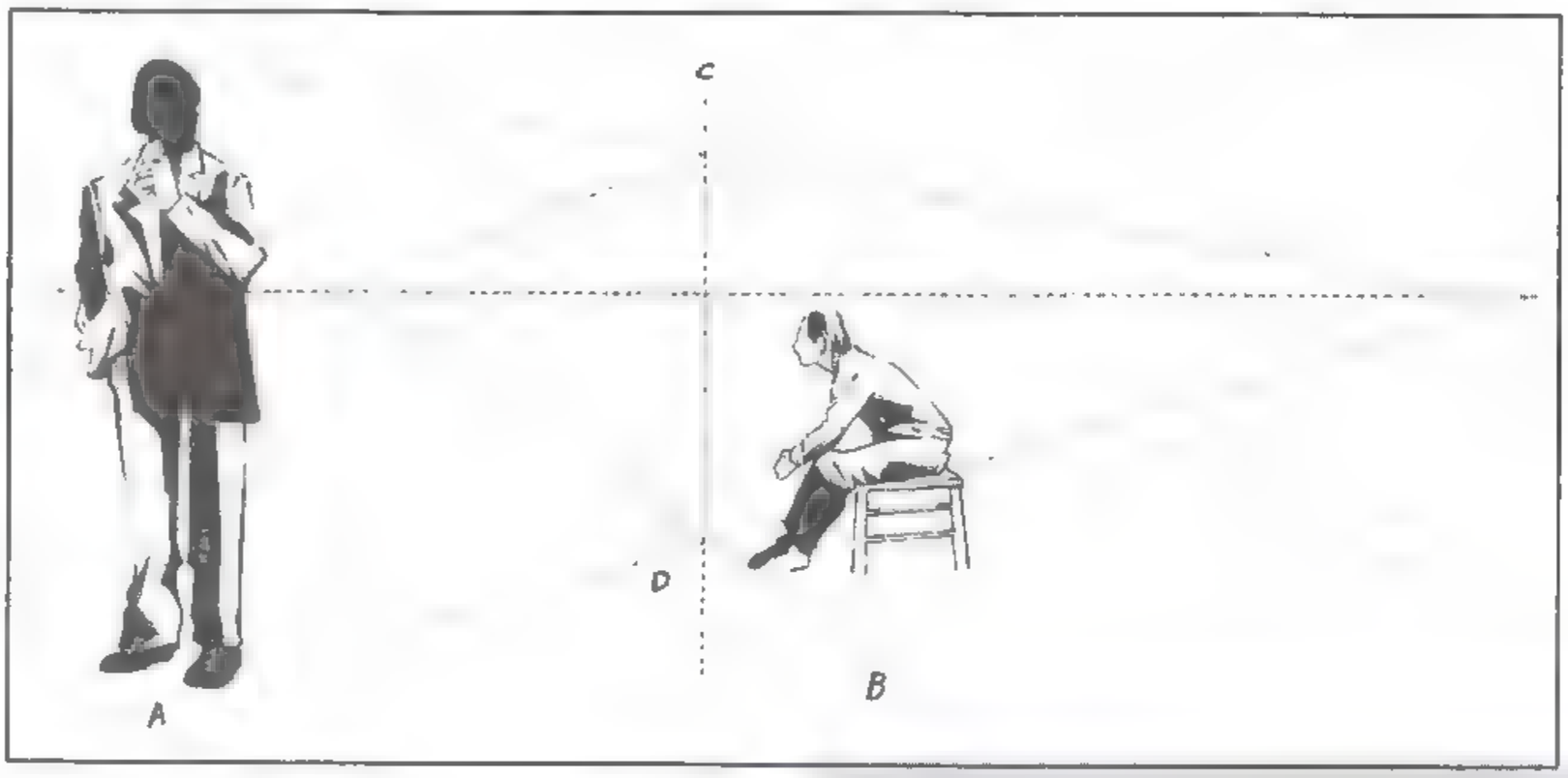
PERSPECTIVA

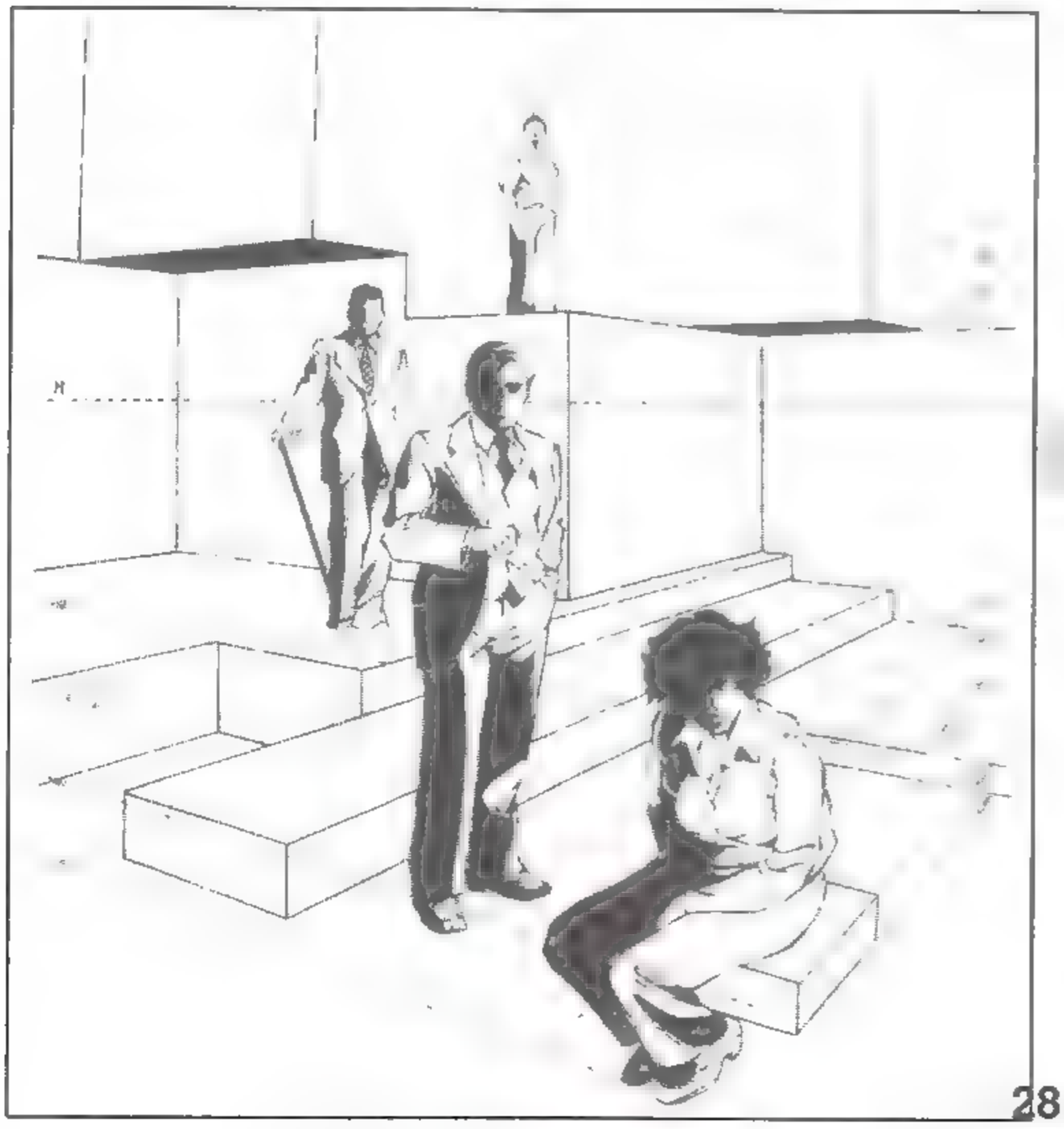
GABO + OCTAVIO



Observa las figuras para que veas cómo puedes resolver diferentes situaciones de perspectiva, la primera se llama Perspectiva Paralela y sólo tienes que tomar dos líneas oblicuas, salientes de un punto de fuga como referencia y ubica tus figuras sobre líneas horizontales que salgan de éstas.

Recuerda que todo es a base de la proporción, para sacar una figura sentada, toma como línea de proporción la parte media de una figura de pie, no es tan complicado.



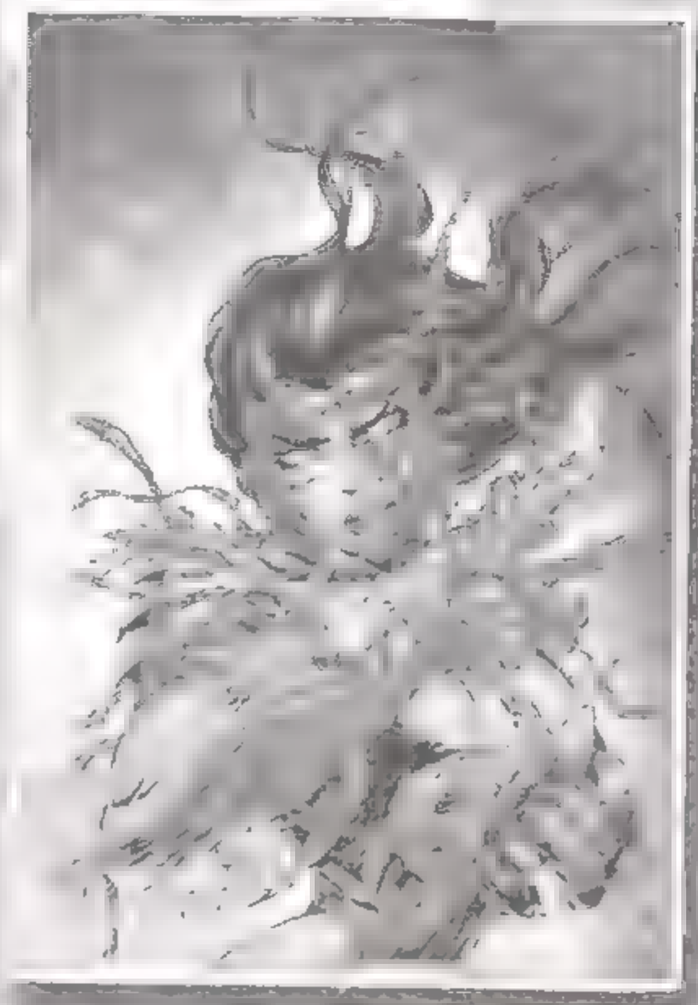


Las más complicadas son las figuras que se hacen a distintos niveles y planos, sigue el mismo procedimiento, las líneas que van a los puntos de fuga son las que te darán todas las proporciones y la dirección de las piernas, si es que están sentadas.

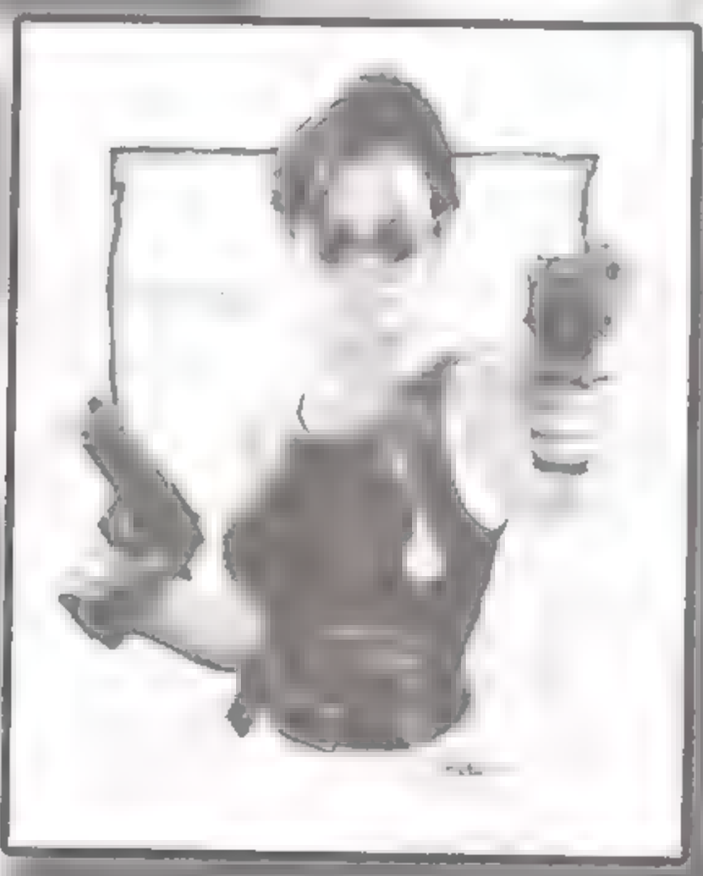
En resumen, las bases del cómic Americano son la anatomía, el contraste y el impacto que pueda causar, pero eso no significa que sea así de fácil, se necesita de mucha práctica y entusiasmo. Ánimo y estudien duro, nos veremos a la próxima.

PERSPECTIVA

GABO + OCTAVIO

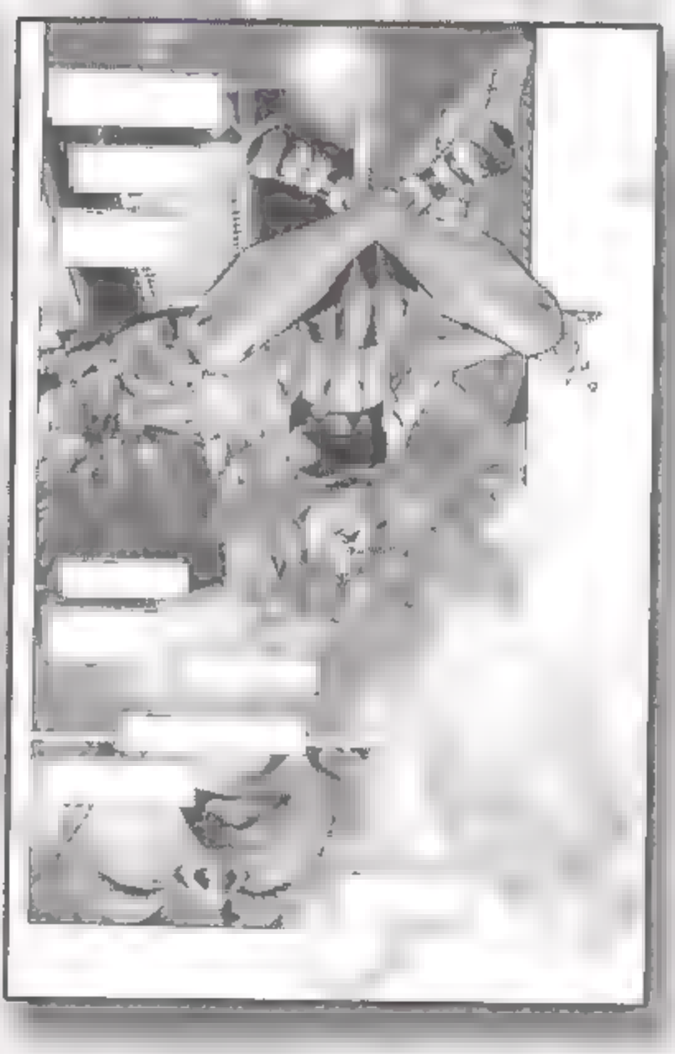


He aquí un par de galerías de algunos de los mejores dibujantes de cómic americano.



PERSPECTIVA

GABO + OCTAVIO



LOS GOJIS DE ORO 2004

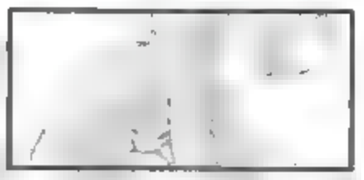
PRIMER MAGNO CONCURSO DE DIBUJO QUE SE REALIZARÁ DENTRO DE LA COMICMANÍA 2004

CATEGORÍA HISTORIETA

-Mayores de 20 años
-Presentar una historia original de género aventura o suspenso en 8 cartones de OPALINA blanca tamaño carta a Tinta. Los globos deben estar rotulados a mano y con lápiz.
-Incluir portada a color tamaño carta referente a la historieta.
-Tanto los cartones como la portada deben de presentarse en cartulinas independientes, no deben de ser engrapadas, engargoladas ni pegadas de ninguna manera.

PREMIOS

1er Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Conexión Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un original de Academia Stellar autografiado.
-Publicación en Conexión Manga y $1,000.°°
2o Lugar:
-Goji de plata
-Súperpaquete: Revistas Conexión Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y una playera original de Star Wars.
-Publicación en DibujArte y $800.°°
3er Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Revistas Conexión Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un paquete de revistas Witch.
-Publicación en DibujArte y $300.°°



CATEGORÍA HENTAI

-Mayores de 20 años
-Presentar una historia original chusca y divertida en donde el sexo sea un elemento principal en 8cartones de OPALINA blanca tamaño carta a Tinta. Los globos deben estar rotulados a mano y con lápiz.
-Incluir portada a color tamaño carta referente a la historieta.
-Tanto los cartones como la portada deben de presentarse en cartulinas independientes, no deben de ser engrapadas, engargoladas ni pegadas de ninguna manera.

PREMIOS

1er Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, Stickers de El viaje de Chihiro y postales de Locomotion y un original de la revista 'Sexis' autografiado.
-Publicación en Hentai México y $1,000.°°
2o Lugar:
-Goji de plata
–Súperpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, Stickers de El viaje de Chihiro y postales de Locomotion y una playera original de Daredevil.
-Publicación en Hentai México y $800.°°
3er Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un paquete de revistas Witch.
-Publicación en Hentai México y $300.°°

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "La ecología y yo"

-Menores de 15 años
-Presentar un cartel que muestre una buena idea para proteger el medio ambiente en 1/8 de cartulina ilustración a color.
-Técnica libre (crayones, acuarela, lápiz de color, etc.)

PREMIOS

1er Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un poster gigante de Jimmy Neutrón.
-Publicación en 5 contraportadas de la editorial y $1,000.°°
2o Lugar:
-Goji de plata
--Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon y postales de El viaje de Chihiro y Locomotion.
-Publicación en 3 contraportadas de la editorial y $500.°°
3er Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion
-Publicación en una contraportada de la editorial y $200.°°

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "YO Contra las Drogas"

-Mayores de 12 y menores de 22 años
-Presentar una ilustración que muestre lo que se puede hacer ante el problema de las drogas en 1/8 de cartulina ilustración a color.
-Técnica libre.

PREMIOS

1er Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un poster gigante de Jimmy Neutrón.
-Publicación en 5 contraportadas de la editorial y $1,000.°°
2o Lugar:
-Goji de plata
--Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo' y folder oficial de Digimon.
-Publicación en 3 contraportadas de la editorial y $500.°°
3er Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion
-Publicación en una contraportada de la editorial y $200.°°

Envía tu trabajo a ***Editorial Editoposter*** Salvador Díaz Mirón No. 156 Ed. B 1er piso Col. Santa María la Ribera, Del. Cuauhtémoc, México, D. F. c.p.06400

La premiación se llevará a cabo dentro de la Comicmanía los días 13, 14 y 15 de febrero del 2004.
El dinero otorgado no es un premio, sino el pago por la compra de derechos de publicación, la editorial respetará los créditos del autor.

CONCURSO DE DIBUJO

CREACIÓN DE PERSONAJES

ASGARD COMIC'S Y **DIBUJARTE** TE INVITAN A PARTICIPAR TOMANDO EN CUENTA LAS SIGUIENTES **BASES:**

-PUEDEN PARTICIPAR DIBUJANTES DE CUALQUIER EDAD QUE VIVAN EN EL DISTRITO FEDERAL O ÁREA METROPOLITANA O BIEN QUE TENGAN FACILIDAD PARA TRASLADARSE HACIA LA CIUDAD DE MÉXICO.
-DEBEN ENVIAR UNA ILUSTRACIÓN DE UN **PERSONAJE ORIGINAL** EN UNA HOJA O CARTULINA TAMAÑO CARTA A COLOR O EN ARCHIVO DIGITAL FORMATO .PSD O .TIF CON UN TAMAÑO DE **21 X 27 CM.** Y CON UNA RESOLUCIÓN MÍNIMA DE **300** DPI.
-SE CALIFICARÁ PRINCIPALMENTE LA ORIGINALIDAD DEL PERSONAJE Y LA CALIDAD DE LA ILUSTRACIÓN.
-LA TÉCNICA ES LIBRE.
-LOS TRABAJOS QUE NO CUENTEN CON ESTAS CARACTERÍSTICAS SERÁN RECHAZADOS, NO IMPORTANDO LA CALIDAD U ORIGINALIDAD DEL PERSONAJE.
-AL ENTRAR AL CONCURSO, EL PARTICIPANTE ACEPTA QUE LA EDITORIAL PUEDE HACER USO ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE DE LA IMAGEN RECIBIDA, MANTENIENDO LOS DERECHOS AUTORALES DE LA OBRA Y SIN NINGUNA INTENCIÓN DE PLAGIO O USO INDEBIDO DEL PERSONAJE.

PREMIACIÓN

NO HABRÁ SEGUNDOS NI TERCEROS LUGARES, SÓLO UN PREMIO ÚNICO A LA MEJOR ILUSTRACIÓN, UN VERDADERO PREMIO DE COLECCIÓN:

FIGURA SPAWN III SERIE 7 EDICIÓN ESPECIAL DE MCFARLANE TOYS

CARACTERÍSTICAS:

6.5 PULGADAS, CAPA DE ACCIÓN REAL Y OJOS LUMINOSOS.

FECHA LÍMITE DE ENTREGA:

20 DE DICIEMBRE DEL 2003

EN LOS ENVÍOS POSTALES SE TOMARÁ EN CUENTA LA FECHA DE ENVÍO DE LA OFICINA POSTAL. ¡NO TE QUEDES SIN PARTICIPAR!

SALIENDO DE LA ESTACION
PLAZA ARAGON

Asgard COMIC'S

SI NECESITAS COMPLETAR TU COLECCION DE FIGURAS, COMICS O TARJETAS, ESTE ES EL LUGAR AL QUE DEBES ACUDIR, EN ASGARD COMIC'S TU ENCONTRARAS UN AMPLIO SURTIDO EN:

FIGURAS COLECCIONABLES · JUGUETES · COMIC · MANGA · REVISTAS · TARJETAS · CD'S · POSTERS · ANIME · MÚSICA · PLAYERAS · STICKERS

VISITALOS EN:

MULTIPLAZA ARAGON
AV. HANK GONZÁLES NO. 120
COL. RINCONADA DE ARAGON
LOCAL NO. 163
TEL. 26 46 26 85

EDITO POSTER PRESENTA:

Imago

AL FILO DEL ABISMO, EL MUNDO SE MUESTRA MÁS REAL

La revista para quienes viven su propia realidad

La alternativa editorial para personas de 15 a 30 años de edad, que gusten de cosas extremas: Cine Gore, Deportes extremos, Literatura de Terror, Música Alternativa, Conciertos, Raves, etc; es decir, otras formas de vida.

En el primer número de Imago se trata el tema del *Gótico-Dark* a manera de género cultural y no subcultural, reivindicándolo y atrayendo a sus seguidores a participar en un escenario que inclusive se abre para ellos.

A LA VENTA EN NOVIEMBRE

ESPÉRALA

TINTAS

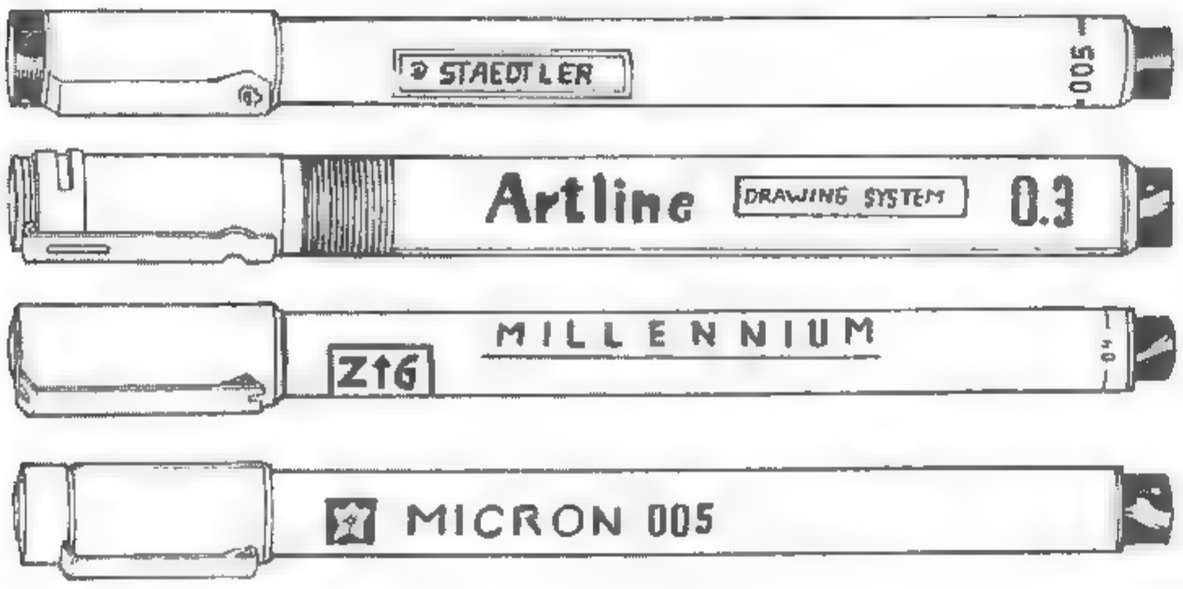
GABO + BRÓCOLI

Las tintas más usadas son las de marcas comerciales, como éstas que vemos aquí, pueden usarse con plumillas o pinceles, son algo complicadas para transportar y debes de tenerlas preferentemente en un lugar fijo de trabajo, son económicas y dan un negro intenso en las líneas. Debes tener cuidado con el frasco porque si lo tiras puedes echar a perder todo tu trabajo.

ESTILÓGRAFOS DESECHABLES

GABO + BRÓCOLI

Los estilógrafos desechables se están convirtiendo en una de las herramientas favoritas de los entintadores, hay de diferentes tipos y marcas y todos tienen características especiales, veamos algunos de ellos.



Micron (Sakura). Más comerciales, son fáciles de conseguir, son buenos pero no los mejores.
Millenium (Z16). Tienen la punta dura, económicos y duraderos, no es tan fácil conseguirlos, son los más recomendados.
Pigment Liner (Staedtler). Punta débil, su tinta se corre con líquidos y se aclara al borrar, la tinta es más opaca, son buenos para un artista extremadamente limpio.
Artline (Shachihata). Fáciles de conseguir pero se bloquean con su propia tinta.
Xonox (Rothring). Son los más caros, pueden llegar a manchar porque sueltan mucha tinta, duran mucho.

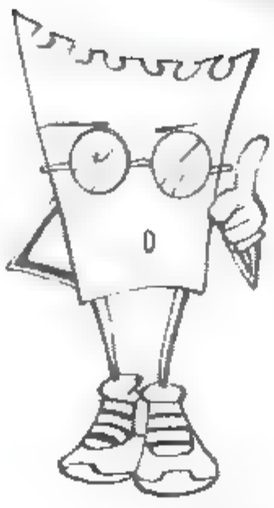
PROS

-Fáciles de transportar
-Limpios
-Pueden lograr líneas muy finas
-Secan rápido
-Su tinta es algo opaca

CONTRAS

-La mayoría se aclaran al borrar el boceto
-Se puede correr la tinta con agua o el sudor de las manos
-Hay que comprar de varios números para poder hacer diferentes gruesos de líneas.

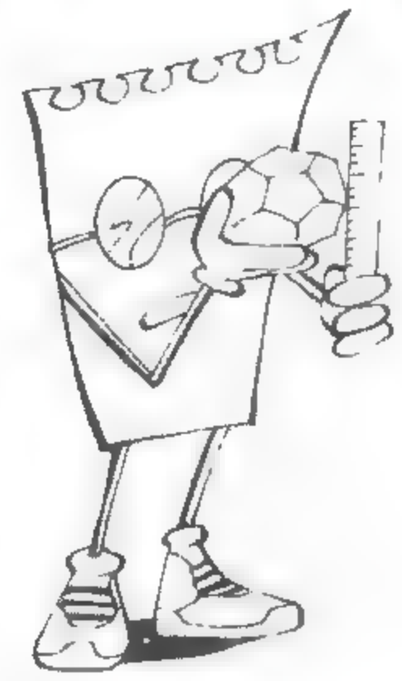
Los estilógrafos desechables, bien trabajados, pueden darnos acabados muy finos como en el dibujo de la derecha. Puedes usarlos en casi cualquier papel de trabajo, son muy buenos para el albanene ya que su tinta no humedece el papel.



ESTILÓGRAFOS RECARGABLES

GABO + BRÓCOLI

Los estilógrafos recargables son herramientas comúnmente usadas por los entintadores principiantes pero no son las más recomendables. La punta es de metal y por lo mismo es difícil saber trabajarlos, lo mejor es que comiences practicando con plumillas o pinceles y luego tratar con éstos.



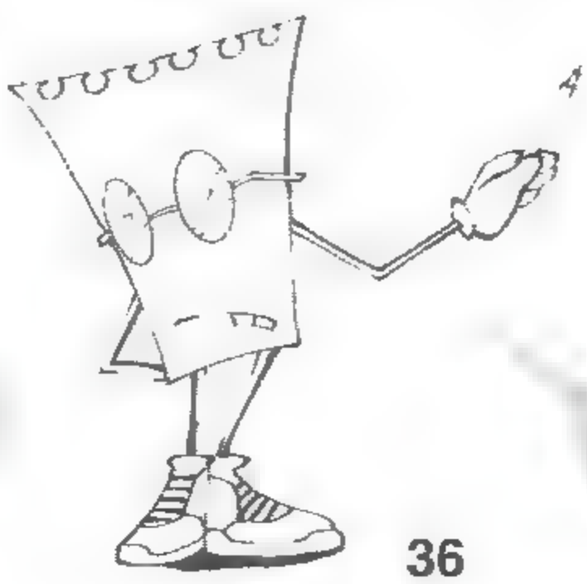
PROS

- Fáciles de transportar
- Limpios
- Líneas muy finas
- Secan rápido

VS

CONTRAS

- Su tinta no es totalmente negra
- Se aclara al pasar la goma
- Se corren con agua

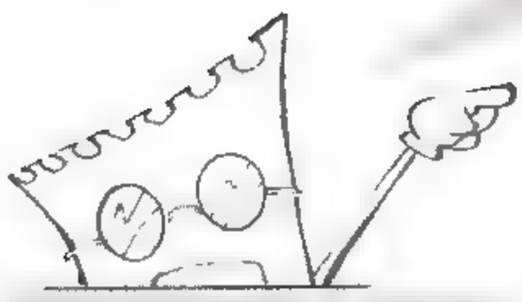


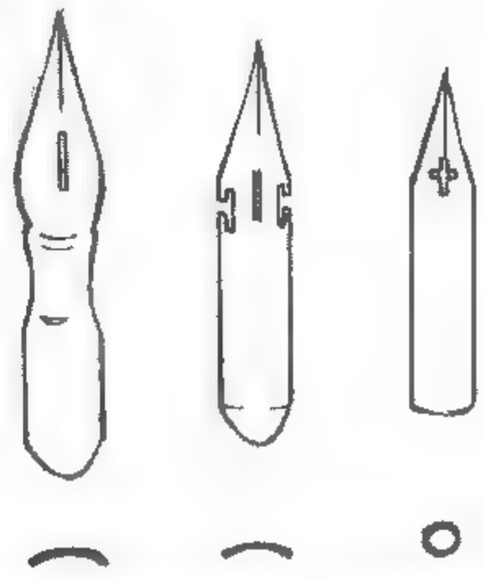
Los estilógrafos recargables nos sirven principalmente en cuestiones técnicas como edificios, casas y ambiente en general.

MANGUILLOS Y PLUMILLAS

GABO + BRÓCOLI

Las plumillas son las que se usan con más frecuencia para entintar. Hay de diferentes tamaños y formas, es cosa de que experimentes con varias y te quedes con la que mejor te acomode. Algunas tienen entrada de forma de ranura y otras de forma redonda, igualmente hay manguillos para adecuar las plumillas, ambos se venden separados y debes comprar tinta para usarlas.





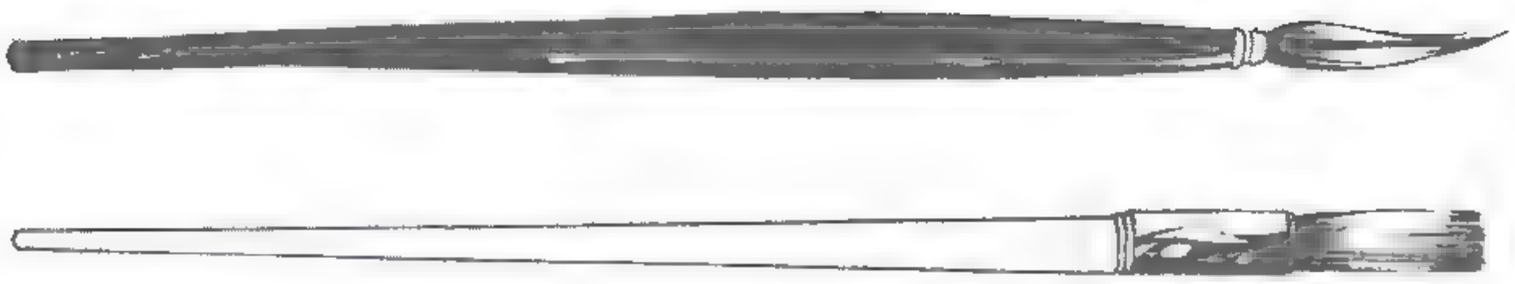
-Muy económicas-Perfectas para líneas gruesas y delgaas
-Líneas muy nítdas

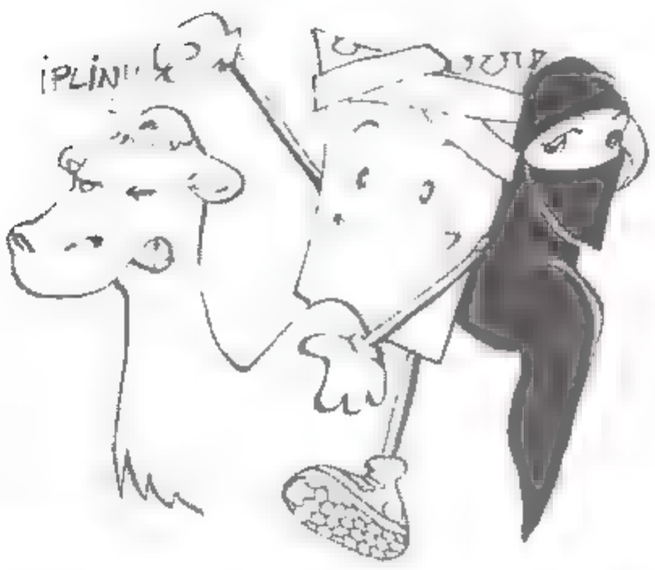
-La tinta tarda en secar
-Difícil manejo y control
-Se deben mantener limpias

Para usar la plumilla, debes colocarla firmemente en el manguillo y meter la plumilla a la tinta hasta que quede cargada sin que gotee demasiado. Mientras menos presiones la plumilla en posición vertical, más delgadas serán las líneas, mientras más presiones en forma horizontal, las líneas serán más gruesas.

PINCEL

GIRO + PRÓCER





El pincel es la herramienta de entintado más difícil de dominar pero la más versátil, debes de tener un muy buen pulso y control de la presión para poder obtener las líneas adecuadas. Se usa con tinta china o acrílico negro pero debe limpiarse constantemente con agua y un paño, ya que la tinta puede dañar el pincel. Los más usados son los redondos de pelo de camello.

PROS

-Nos dan líneas curvas perfectas
-Funcionan adecuadamente haciendo detalles y texturas.

CONTRAS

-Necesitan limpieza continua
-Son algo caros
-Se necesitan 2 o 3 capas para lograr negros intensos en zonas grandes.

Los pinceles nos ayudan en trazos como los del cabello que son más ondulados.

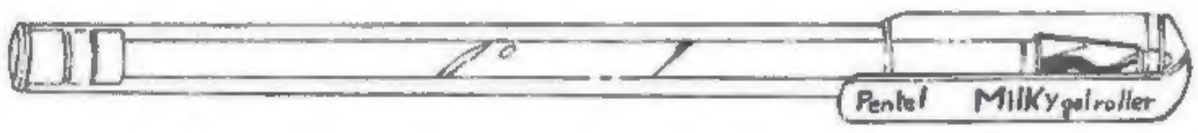
TIPS

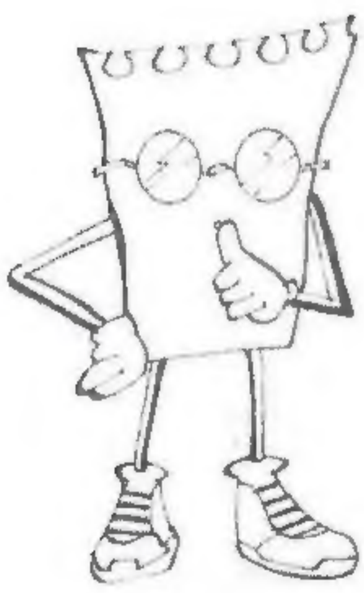
a

a) Para rellenar zonas negras muy extensas puedes usar plumones o marcadores negros de buena calidad

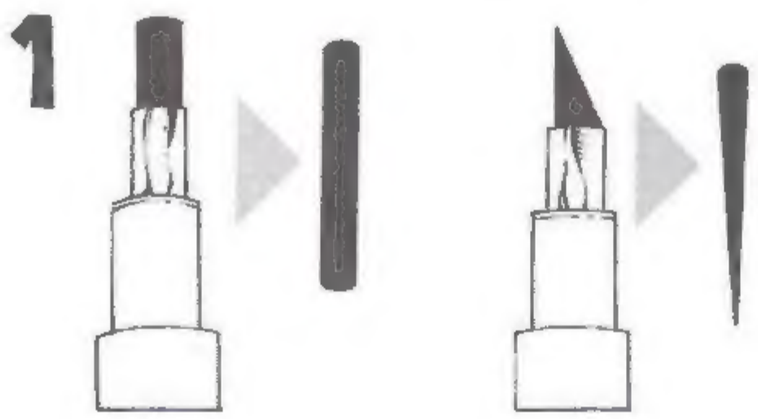
B

b) Si quieres hacer líneas blancas dentro de zonas negras, usa una pluma de tinta blanca o plumas correctoras, hay de varios tipos y modelos. También puedes usar tinta blanca con plumillas.



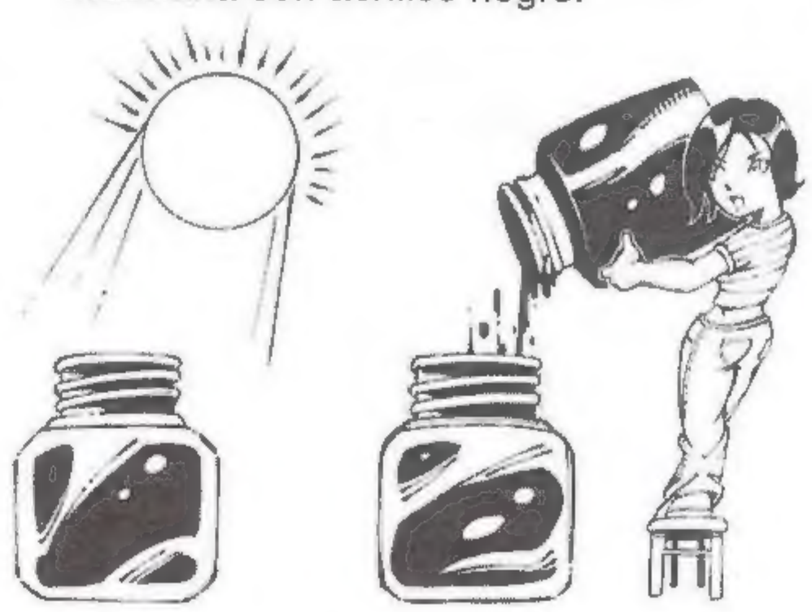


1) Con un cutter o navaja, haz un corte en diagonal a la punta de los estilógrafos desechables para obtner una herramienta que te da varios grosores de línea. Si no puedes hacerlo solo, pide ayuda.



2

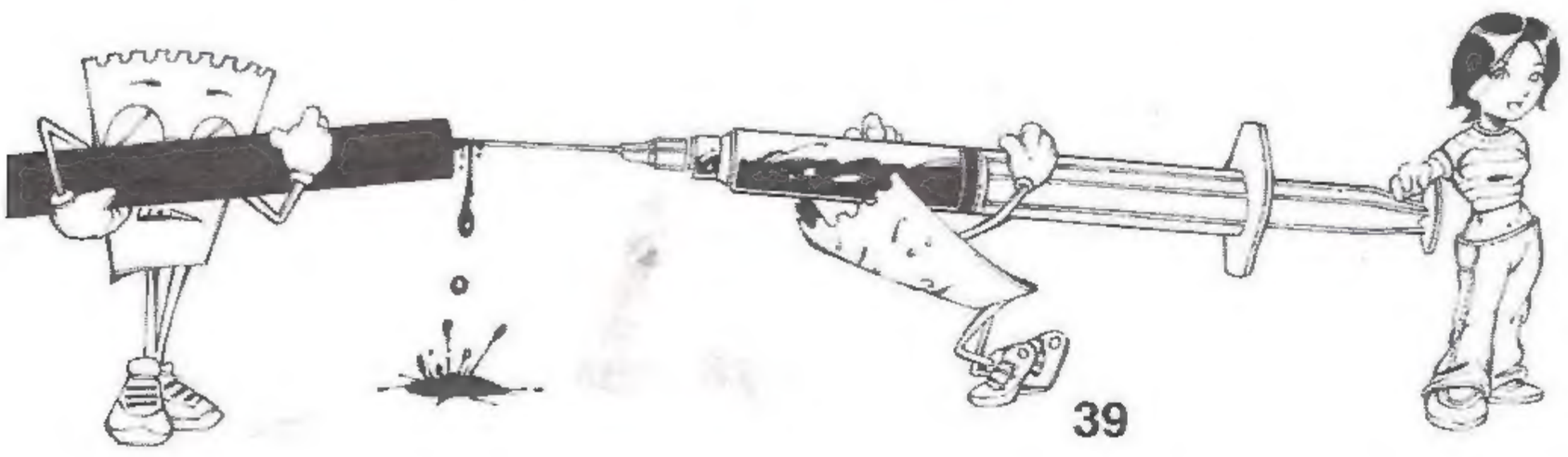
2) Para hecer más consistente la tinta china, puedes dejarla algunas horas destapada bajo el sol o puedes mezclarla con acrílico negro.



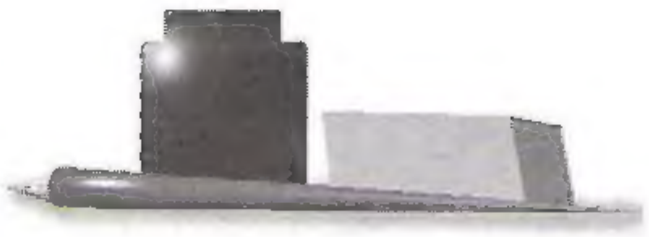
3

3) Puedes recargar los estilógrafos desechables inyectando tinta china con una jeringa a la esponja que sacas de la parte trasera.

Experimenten mucho, nos vemos a la próxima.



Buzón



Aquí estamos de nueva cuenta con las cartas que hemos recibido esta quincena de parte de nuestros lectores donde nos comunican sus inquietudes, sugerencias, regaños y felicitaciones, que nos ayudan mucho para hacer de DibujArte su revista favorita.

¿Qué tal? en primera los felicito por su revista, ya que en México no existen mucha documentación con respecto al dibujo y sus técnicas, sobre todo, felicitar a los hermanos Escorza (bueno, no se si los dos colaboran para la revista). En fin, quería preguntarles algo que en lo particular me inquieta: ¿el ser dibujante de historietas (sobre todo en México) es un trabajo confiable? les pregunto porque quisiera hacer del medio de la historieta mi modo de vida y qué mejor que preguntarle a los expertos ¿verdad? bueno, sin más me despido, saludos y adiós.

Oliver Fernando García Espinoza

Bueno, vivir del cómic en México es algo bastante difícil, sobre todo porque no hay muchos foros de difusión. Sin embargo, si presentas una propuesta de revista quincenal o semanal, puedes tener un ingreso fijo haciendo lo que te gusta, ahí tienes como ejemplo a Jorge Break que lleva más de dos años publicando el cómic Meteorix 5.9 y va para largo. Todo se puede si de verdad tienes las ganas.

Hola amigos de Dibujarte!
Quisiera felicitar en especial a Laura Michel, a Ignacio y a "Ángel", ya que con ellos he aprendido más que en la escuela, y todas sus clases me han sido de mucha utilidad, mientras que con Academia he pasado unos momentos geniales disfrutando de su historia y de sus dibujos.
Por cierto, también quisiera pedirles un favor en nombre de todas las chicas que compramos la revista: dibujen a mas chavos ¿no?
Me despido de ustedes con mucho cariño.
Bye.
Difttarz

Muchas gracias por tus palabras, trataremos de que nuestros dibujantes realicen más personajes masculinos, sobre todo a Tozani que ¡ah, cómo le gusta dibujar chicas en la portada!.

Hola a todo el equipo de dibujarte quisiera saber si tienen pensado hacer un concurso de dibujo aparte de el de la Academia Stellar, si es así me gustaría saberlo pues tengo grandes ansias de que gente como ustedes califiquen mi nivel como dibujante y tal vez algún día convertirme en todo un profesional.
Max

Próximamente incluiremos una sección en donde ustedes como lectores tendrán un espacio dentro de esta revista, no se pierdan ni un número. Además tenemos preparados otros concursos, sólo es cuestión de ponernos de acuerdo con algunas personas y eventos, pronto les daremos más noticias.

GRACIAS A TODOS POR SUS CARTAS, NO SE OLVIDEN QUE SU OPINIÓN ES MUY IMPORTANTE PARA NOSOTROS.
Ecriban a: ***DibujArte***
Salvador Díaz Mirón # 156
Col. Santa María la Ribera
México, D.F. C.P. 06400.
O por e-mail a:
dibujarte2003@yahoo.com.mx

¿TE GUSTA DIBUJAR ?

Ven a la ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde aprenderás todo lo necesario para realizar tus propias ideas y personajes por medio del

DIBUJO DE: CÓMICS, HISTORIETAS, PUBLICITARIO Y EDICIÓN POR COMPUTADORA.

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO

Visítanos en Colón 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo, entre el Cinemex Real y la Alameda Central)

5512-63-89 y 5512-06-23

¡YA ESTAMOS EN ECATEPEC!

Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17
Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo, San Cristóbal Centro

5770-98-94

Artemanía

sólo $18.00

La revista para el artista

Diferentes técnicas y estilos

¡BÚSCALA YA!